ps2 xbox gc psone psp gba pc xbox360 ps3 revolution

Ace Combat Zero: The Belkan War
Ghost Recon Advanced Warfighter
Pro Evolution Soccer Management
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
Resident Evil: Deadly Silence
Far Cry Instincts Evolution
Far Cry Instincts Predator
Full Spectrum Warrior: TH
Burnout Revenge (X360)
Elder Scrolls IV: Oblivion
Metroid Prime: Hunters
Shadow Hearts: FtNW
Final Fantasy XII
The Godfather
Odama
Daxter

PSX EXTREME

7.99 Największy w Polsce magazyn o konsolach
w tym 7%VAT

Maj '06
105



LARA CROFT - TOMB RAIDER: LEGEND

PUBLICYSTYKA: JAPOŃSCY GRACZE - ZWYCZAJNI, NIEZWYCZAJNI
★ LICENCJA NA ZARABIANIE ★ SP: WIEDŹ BOHATERA GIER RPG
ABC XBOX 360 ★ WSCHODNIA EUROPA ODKRYWA AMERYKĘ
★ XBOX 360 - OFICJALNIE W POLSCE! TESTY: DUAL SCREEN LITE

INDEX 340898 ISSN 1429-172X
PSX
9 771429 172043 05



Okładka: Tomb Raider Legend (Eidos)

Maj 2006 / PE#105

Hardkor

ABC KROX 360 72
GRACZPOSPOLITA 68
JAPOŃSCY GRACZE 78
LICENCJA NA ZARARIANIE 73
MUZYKA GRACZA 77
OD GRACZA DLA GRACZY 67
OKIEM MANIAKA 69
PSX NOT DEAD 75
SZARA STREFA 66
TO RYŁO GRANE 74
WSCHODNIA EUROPA ODKRYWA AMERYKĘ .. 71
ZAPRASZAMY DO REKLAMY 76

PLAYTESTY

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR 16
DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION 14
FINAL FANTASY XII 18

OPISY

SOUL CALIBUR III 80
TEKKEN 5 82

HONKURSY

HC ROOM 93
KONKURS OPOWIEŚCI Z NARNII 87
KONKURS SILENT HILL 95
TELEKTREME 84
TURNIEJ GRAN TURISMO 4 84

HEAVEN DVD

..... 94

Criterion (Burnout Revenge)

Xbox 360 zmiażdżył konkurencję w tym numerze, pozytywnie zaskakując aż czterome tytułami gier, wśród których trafiły się dwie, perełki: G.R.A.W. i Elder Scrolls IV: Oblivion. Zważywszy na fakt, że od premiery konsoli upłynęło zaledwie kilka miesięcy, sytuację tę można określić mianem przełomowej. Dlaczego? Tez pytanie! Przypomnijcie sobie support dla nowych platform w pierwszym roku dystrybucji. Jeśli nie pamiętacie, to przypomnę: każda z nich zaliczała długie miesiące posuchy, a dobre gry ukazywały się raz na kwartał. Xbox 360 wystartował w listopadzie, a już w kwietniu ma na swoim koncie kilkanaście bardzo dobrych lub wyśmienitych tytułów, przy znikomej ilości crapów. Co miesiąc pojawie się cos konkretnego do grania. Prawie każda gra wyposażona jest w tryb zabawy online, który spisuje się wyśmienicie i jeśli macie dobrej jakości łącze, śmiało inwestujcie w Xbox Live. Warto wydac te dwie i pół stówki na roczną subskrypcję. To nie jest już dodatek do właściwej zabawy, tylko nowa filozofia konsolowego szaleństwa. I wspaniale się to spisuje, mowię Wam.

Zarzuca się Microsoftowi, że zanadto pospieszył się z nowym Xboxem, przez co w efekcie nie mamy prawdziwie next-genowej platformy. Ale spójrzmy na to z trochę innej strony - mamy nową, mocniejszą konsolkę na następne 5 lat (oby), którą już dziś można się cieszyć za niewygórowaną cenę 1400 zł (Core). No właśnie - można, ale nie ma konieczności, bo wielu Graczom wystarczają wciąż możliwości i support dla current-genów. I to jest właśnie komfortowa sytuacja. Bo gdy za rok ograniczona zostanie ilość nowych projektow na PS2 i Xboxa, będzie można przesiąść się na nowy system z biblioteką ponad 100 gier. Mało tego, pewnie wiele z nich będzie dostępnych w niższych cenach (Classic) lub w drugim obiegu. Każdy z Was zapomni o uprzedzeniach, gdy jeszcze okaże się, ze system potanieje, ceny paneli LCD mocno spadną, a sam Xbox 360 wyląduje oficjalnie w Polsce (szczegóły na kolejnych stronach). Przy takim scenariuszu zyska cały polski rynek konsolowy, który uniknie zapaści, jaka miała miejsce przed 5 laty, gdy w podobnej sytuacji liczba Graczy konsolowych skurczyła się o połowę. A czy grafika, którą przelicza X360 jest next-genowa, czy tez nie, okaże się w ostatecznie w listopadzie, po premierze PS3 (która na pewno będzie miec większą moc z uwagi na różnicę roku w technologii, to oczywiste). Póki co jesteśmy ciekawi, co tez pokaże Sony za kilkanaście dni na targach E3. My tam będziemy i to sprawdzimy, a najświeższy raport z tej imprezy znajdziecie właśnie u nas. Ale to dopiero za miesiąc. W tym numerze jest 'grubo'. Poza wspomnianymi już hitami na X360, pojawiły się takie tytuły, jak: The Godfather, Tomb Raider: Legend, Shadow Hearts: From the New World, dwie gry z serii Far Cry i wiele innych, porządnych pozycji. Poza tym Dual Screen udowodnia, ze nie liczy się hi-tech, tylko gry, których moze nie ma więcej niz PSP, ale większość jest bardzo dobre, i co najwazniejsze - innowacyjna. Udało nam się również zdobyć liftingowanego DS Lite, za którym całą noc stał w kolejce Tap-chen, a którego przetestował w kraju KILu. Niestety, nie wiadomo, kiedy ten model pojawi się w Europie, gdzie konkurencja nie zasypia gruszek w popiele - Sony oficjalnie obniżyło cenę PSP do 777zł! No i pojawił się Daxter i... zarządził. [Ściera]

recenzje

PlayStation 2

COMMANDOS STRIKE FORCE 30
FULL SPECTRUM WARRIOR: TH ... 40
GHOST RECON AW 5R
ICE AGE 2: THE MELTDOWN 49
MIDNIGHT CLUB 3: DE REMIX .. 47
OUTRUN 2006: C2C 4R
PES MANAGEMENT 2R
RAMPAGE: TD 35
SHADOW HEARTS: FTNW 56
THE GODFATHER 42
TOMB RAIDER: LEGEND 50
TRAPT 35
WARSHIP GUNNER 2 29

Xbox

BLAZING ANGELS: SQWII 32
COLD WAR 31
COMMANDOS STRIKE FORCE 3D
FAR CRY INSTINCTS EVO. 54
FULL SPECTRUM WARRIOR: TH ... 40
GHOST RECON AW 5R
ICE AGE 2: THE MELTDOWN 49
MIDNIGHT CLUB 3: DE REMIX .. 47
OUTRUN 2006: C2C 4R
RAINBOW SIX: CRITICAL NOUR .. 31
THE GODFATHER 42
TOMB RAIDER: LEGEND 50

GameCube

ICE AGE 2: THE MELTDOWN 49
ODAMA 26
RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION 35
VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE 34

Xbox 360

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII 32
BURNOUT REVENGE 46
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION 36
FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR 54
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 5R
TOMB RAIDER: LEGEND 50

POCKET

GBA, Dual Screen, PSP

ALIEN HOMINID 63
ANIMAL CROSSING: WILD WORLD 63
DAXTER 65
DOGZ / CATZ 64
METROID PRIME: HUNTERS 62
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE 62
TONY HAWK'S AMERICAN SKRLAND 64
VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE 64

CO NOWEGO?

Powtórka z rozgrywki

Kontynuacje przygód naszych ulubionych bohaterów są obecnie czymś wręcz oczywistym. Sukces wielu konsol, szczególnie PlayStation 2, jest następstwem pojawienia się na rynku masy gier, które swoje życie rozpoczęły jeszcze na początku Szaraku. Taki obrót sprawy jednych cieszy, innym przeszkadza. Jedno jest jednak pewne - sequel oznacza najczęściej zapewnione profity dla wydawcy. Nawet gdy gra jest dość przeciętna, często bazuje na wyrobionej marce poprzednika. Taki błogostan zaczyna ogarniać niestety i inne branże - wystarczy popatrzeć choćby na najnowsze produkcje filmowe z Hollywood. Już nawet kapele muzyczne starają się tworzyć utwory „ne jedno kopyto" tylko po to, aby finansowo wyjść na swoje. Czy to się kiedyś skończy lub pojawią się jakieś zmiany na lepsze?

Człowiek przyzwyczaja się do wielu rzeczy. Do swojego domu, otoczenie, przyjaciół, dziewczyny. Ma ulubione piwo, ulubione miejsca, książki, muzykę i oczywiście gry. Przecież nie w tym nic złego, wręcz przeciwnie. To ludzkie mieć coś, do czego można wracać zawsze, bez względu na okoliczności. Przyzwyczajamy się do naszych fikcyjnych bohaterów, do pewnych schematów, światów, dźwięków. Reagujemy na nie w określony sposób i w ich otoczeniu, obcując z nimi, czujemy się po prostu dobrze. Bezpiecznie. Komfortowo. Wygodnie. Po co sięgać po coś niesprawdzonego, jeśli leży przed nami najnowsza część Tomb Raidera czy Ghost Recon i bez odpalenia gry wiemy, z czym mamy do czynienia. Szkoda czasu na jakąś niewiadomą, kiedy po prostu nie chce się czegoś więcej. Zwyczajnie oczekujemy tylko dobrej, sprawdzonej rozrywki. Do czego zmierzam? Starzejemy się, mamy coraz mniej czasu, coraz więcej obowiązków i zmartwień na głowie. Zmienia się świat, zmieniają się ludzie, rzeczywistość często przytłacza i chce się od niej uciec w bezpieczne miejsce. Wtedy właśnie sięgamy po kolejną część ulubionej opowieści, gry czy filmu. Przeciętny Grecz wraca do domu z pracy zmęczony. Ma mało czasu na swoją ulubioną rozrywkę. Przecież trzebe jeszcze zrobić to i tamto. Rodzina czeka, pranie, sprzątanie, krowy do wydojenia. Więc gdy wreszcie w środku nocy siada przed telewizorem i włącza konsolę, chce godzinę czy dwie swojego życia poświęcić dobrej zabawie. Trudno mu się dziwić, że pragnie po prostu grać. W tym celu wybiera kolejną część przygód swoich ulubionych bohaterów. Naciska start, ogląda intro, chwilę cieszy oczy poprawioną grafiką. Mija może trzydzieści sekund i już wszystko wiadomo. Żadnych instrukcji, cudowania, nauki sterowania postacią. Grecz jest w domu, w swoim świecie. Tego chciał, za to zapłacił i to mu się po prostu podoba. Świadomy wybór, z konieczności, z przyzwyczajenie i z wygody. Warto jednak pamiętać, że ktoś na tym zarabia i zarabiać będzie. Wszystko na świecie jest na sprzedaż i jeśli można nabić kieszenie żerując na ludzkich przyzwyczajeniach, to możemy być pewni, że taki stan rzeczy trwał będzie aż do przesycenia się danym motywem, historią czy bohaterem. Na tej podstawie można zbudować Imperium. Ba, w dodatku latami nie wprowadzając zbyt wielu zmian. Wystarczy popatrzeć na linię tytułów z tego czy poprzedniego numeru: "nowy" Midnight Club, Outrun i Far Cry to tylko nowe trasy lub misje. Jedziemy dalej, Driver:PL, FIFA Street 2, Fight Night R3, FSW. Ten Hammers czy Viawtiful Joe RHR to gry z cyklu "to samo, tylko inaczej". Mało? Następne 30% tytułów to znane serie. Grandia, Sonic, Tales of..., Shadow Hearts, Tomb Raider, Commendos, Ghost Recon... Czyli kolejna powtórka z rozgrywki. Nieznane nikomu tytuły to niestety tylko 10% recenzowanych w obu numerach gier. Natomiast innowacyjne tytuły to tylko ułamek z nich (dokładnie to jedna czy dwie gry). I jak tu nie załamywać rąk?

Na szczęście świat gier rozwija się ostatnio znacznie szybciej i jakiś postęp wymusza wzrost mocy obliczeniowej konsol. Zmien jest raz mniej, raz więcej, na ogół znacznej poprawie ulega jeden element. Który? A co różni najbardziej wszystkie części Tekkena, Dead or Alive, Gran Tunsmo, Colina McRae czy Virtua Fighter? Oczywiście grafika + dodatki w systemie. Są serie gier, w których producenci wprowadzają znacznie więcej nowości, jednak mimo wszystko rdzeń pozostaje ten sam. Na dodatek to się ludziom podoba i ludzie tego pożądają. Recenzenci narzekają, że kolejne część danej gry, poza grafiką, jest najczęściej słabeza od poprzedniczki. Jest mało zmian, powtarzają się motywy, zagrania. Lavele wyglądają podobnie i postecie poruszają niemal identycznie. Cóż poradzić? Aby dostać naprawdę coś nowego, trzebe by obrócić swiat gry do gory nogami. Całkowicie zmienić realia, interfejs, schemat i otoczkę, zostawiając jedynie bohaterkę i cherakterystyczne motywy w dźwięku czy grafice. Lecz przecież to juz nie będzia ani Tomb Raider, ani Oueke, ani Halo. Dostaniemy całkowicie nową grę, której w momencie debiutu na sklepowych półkach nawet chwytliwy tytuł nie gwarantuje sukcesu. Jak zatem odzyskać sławę, jak przywrócić pani archeolog blask, jak na niej ponownie zarobić? Proste – wrócić do korzeni, przedstawiając tytuł w oprawie godnej 2006 roku. To przecież wypali, musi!

My, recenzenci, możemy i nawet lubimy sobie ponarzekać. Gry to część naszego życia, mamy na nie dużo czasu i po prostu irytuje nas, gdy w nasze ręce trafia znowu ta sama sieczka, tyle że ubrana w nowe szaty. Mamy za to czas na nowości, uwielbiamy je. Każdy oryginalny i dobry tytuł w branży traktujemy jak świętość. Co z tego, że ICO jest cudowne i klimatyczne? Co z tego, że oceniliśmy je wysoko? I tak mało który Gracz je kupił!

Trzeba powiedzieć sobie szczerze, że nowych i rewolucyjnych gier będzie coraz mniej. Sequele z poprawioną grafiką i znikomą liczbą zmian będą się pojawiać na rynku do czasu, aż Grecze po prostu nie przestaną ich kupować. Obecnie rynek gier wideo przynosi ogromne zyski i już dawno przestał być undergroundem, który tak przed laty kochaliśmy. Wtedy każda gra była mniej lub bardziej rewolucyjna, nowe pomysły wyrastały jak grzyby po deszczu. Przy tym moc nowych maszyn znacznie przekraczała możliwości starszych platform. Gołym okiem widać było postęp w grafice i dźwięku. To już niestety przeszłość i podobne czasy nigdy już nie powrócą.

☐ [Bandit]

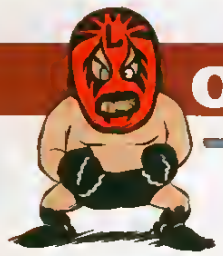
NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Final Fantasy XI	X360	Square Enix	20/04/2006
Armored Core: Nine-Breaker	PS2	From Software	21/04/2006
Combat: Task Force 121	Xbox	Zoo Digital Group	21/04/2006
Dance Factory	PS2	Codemasters	21/04/2006
Rogue Trooper	PS2, Xbox	Eidos	21/04/2006
Samurai Shodown V	Xbox	SNK	21/04/2006
SingStar Rocks!	PS2	SCEE	21/04/2006
SOCOM 3 U.S. Navy Seals	PS2	SCEE	21/04/2006
State of Emergency 2	PS2	DC Studios	21/04/2006
Swords of Destiny	PS2	Marvelous Int	21/04/2006
2006 FIFA World Cup Germany	Multiplatforma	EA	28/04/2006
Settlestations: Midway	PS2, Xbox	Eidos	28/04/2006
Dreamfall: The Longest Journey	Xbox	Fencom	28/04/2006
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	Rockstar	28/04/2006
Ape Escape 3	PS2	SCEE	05/05/2006
Championship Manager 2006	PS2, Xbox	Eidos	05/05/2006
Namco Museum: 50th Aniversary A,C,	GC	Namco	05/05/2006
Pac-Man World 3	PS2, Xbox, PSP, DS	Namco	06/05/2006
Da Vinci Code	PS2, Xbox	2K Games	19/05/2006
Pac-Man World 3	GC	Namco	19/05/2006
Painkiller: Hell Wars	Xbox	Dreamcatcher	19/05/2006
X-Men: The Official Game	PS2, Xbox, GC, X360, DS	Activision	19/05/2006

KRĄŻĄ PLOTKI:

- jakoby już niebawem Xbox 360 miał być standardowo wyposażony w dysk twardy o pojemności 100 GB. Co więcej, cena konsoli (Premium) nie uległaby zmianie. Microsoft zaprzeczył pogłoskom.
- ze Square Enix ma już na warsztacie kolejnego, obok Final Fantasy XI, next-genowego MMORPG-a. Gra miałaby powstać na niesprecyzowaną konsolę oraz Windows Vista.
- za Halo 3 nie będzia nazywać się Helo 3. Ba, wymz wypowiadany przy podnoszaniu słuchawki telefonu w ogóla nie znajdzie się w tytula - magazyn Game Inlormer zdradził, ze nowa nazwa to "Forerunner", co wygląda jednak jak zart primaaprilisowy. Miejscówki w 'H3-nie-H3" mają być przeogromna, mówi się tez o co-opie dla 4 graczy.
- ze skoro premierę PlayStation 3 przesunięto na jesień, może jednak sprawdzą się wcześniejsze spekulacje i w dzień launchu w sklepach pojawi się też trzecia część Halo.
- ze Microsoft rozwaza wrzucenie na Marketplace gier z Xboxa, które Gracze będą mogli zassać. Na pierwszy ogień miałaby iść pierwsza odsłona Halo, a download byłby możliwy jeszcze przed wakacjami, oczywiście za odpowiednią opłatą.
- że również gry z Dreamcasta znajdą się na Marketplace - podobno za 800 Gamerpoints.
- za powstaje Banjo 3, kolejna część ciepło wspominanej sagi z Nintendo 64. Problem w tym, za informacja znalazła się w kwietniowym numerze wspomnianego wcześniej Game Informara - czyzby znów prima aprilis?
- że Microsoft pracuja nad handheldem - i nie chodzi tu o Ongami, lecz konsolkę mającą konkurować z PSP i DS-em. Jeśli przenośny system faktycznia znajduja się w planach MS, dowiemy się o tym na E3.
- że Gracze rejestrujący Gamertaga należącego wcześniej do innego uzytkownika Xbox Live mają problemy z zalogowaniem się na sarwar w grach Electronic Arts (z grami innych firm nia ma problemu).
- ze Microsoft zamierza sprzedawać devkity do Xboxa 360 za niespełna 100 dolarów. Powody są co najmniej dwa, sprawianie, by utalentowani twórcy mogli się spełnić np. w tworzeniu produkcji dla Xbox Live Arcada, a takze... zmniejszenia aktywności hakerów próbujących złamać zabezpieczenia konsoli (nie będą musieli tego robic w celu tworzania programów homebrew).
- za Xbox 360 doczeka się w przyszłości nie tylko Halo 3, ale i kontynuacji Fable, Forzy Motorsport oraz Project Gotham Racing. A wieść ta ląduja w plotkach, bo jej autorem jest Peter Moore).
- ze Microsoft planuja wykupienie Lionhead Studios, któremu szefuje Peter Molyneux. Podobne plany ma rzakomo Ubisoft, stąd pospiech koncernu z Redmond.

☐ Zebra(it) Koso



ohayo Nippon 特報

czyli fakty i plotki z Japonii

Yo! Witam w tych pięknych okolicznościach przyrody i w ogole ten tego. Co to ja chciałem powiedzieć? Aha! Kolejną odsłonę „ON", i to w zupełnie nowej formie, uważam za otwartą. Czytajcie, a potem elo na świeże powietrze - wiosna przyszła!

Microsoft Japan wypuści 27 kwietnia na rodzimy rynek specjalny zestaw "Xbox 360 Blue Limited Edition". Głównym składnikiem bundle'a jest oczywiście konsola X360 ze specjalnym, dodatkowym facepiate'em w kolorystyce strojów piłkarskiej reprezentacji Japonii (odcienie niebieskiego i biel) i z logiem firmy Adidas. W zestawie znajdują się tez kopia gry 2006 FIFA World Cup Germany, bezprzewodowy pad, dysk twardy i pilot. Ciekawostką są również dwie "reprezentacyjne" bandanki (take chusty na głowę, jakby ktoś nie wiedział). Przygotowano aż 10 tys takich zestawów. Piszę "aż", bowiem w wypadku nie cieszącego się zbytnią popularnością X360 teka liczba wydaje się ogromna. Ale poczekamy, zobaczymy - w końcu i piłką Japonia stoi.



TOP10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki

Lp	Tytuł	Wydawca	Platforma
1.	Pro Soccer Club o Tsukurou! Europe Champ.	Sega	PS2
2.	Another Century's Episode 2	Banpresto	PS2
3.	Motto Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
4.	Final Fantasy XII	Square Enix	PS2
5.	Pokemon Ranger	Nintendo	NDS
6.	Oide yo Doubutsu no Mori	Nintendo	NDS
7.	Jikkyou Power Pro Yakyuu Portable	Konami	PSP
8.	Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
9.	Eigo ga Nigate na Otona no DS Training	Nintendo	NDS
10.	Naruto - Narutimate Portable - Shuuryoku Mori Bonbo...		PSP



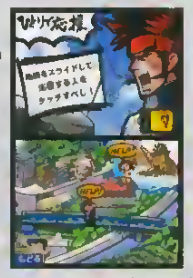
Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke (9)

Tytuł stworzony na bazie serii DS Training, która bije rekordy popularności w Japonii. Tym razem pomaga w przyswajaniu języka angielskiego.

IMPORT Osu! Tatakae! Ouendan

■ **Developer:** Inis **Gatunek:** muzyczna **Platforma:** Dual Screen

■ Trzyosobowa grupa męskich cheerleaderów występująca w roli lokalnych superbohaterów, a w końcu ratująca świat przed zagładą? To może się zdarzyć tylko w Japonii. Tytułowi Ouendan to przypominający raczej doświadczonych w boju żołnierzy tancerze, motywujący ludzi do rozwiązania problemu. Raz pomogą w zagraniu koncertu skrzypkowi choremu na grypę jelitową, innym razem zmotywują do schudnięcia Kleopatrę, pomogą koniowi w złapaniu bandyty, zainspirują lokalnego gamcarza, napędzą klientów do restauracji i przepędzą



sikającego na podłogę kota!) czy dodadzą odwagi tatusiowi biednej lokalistki, napastowanej przez stumetrową mysz. Dotykowy ekran DS-a pełni tu rolę podobną do maty w grach tanecznych. Na ekranie pojawiają się w różnych miejscach serie małych okręgów, w ktore należy "tapnąć" stylusem, oczywiście do rytmu (pomagają w tym umieszczone wokół nich inne, malejące okręgi) i w odpowiedniej kolejności. Niektóre wymagają kilkukrotnego "tapnięcia" inne wodzenie stylusem po ekranie. Zabawie towarzyszą wyjątkowo wpadające w ucho piosenki (japonski rock, pop, hip-hop, punk i nie tylko), a w tle wyświetlani są bohaterowie i narysowane świetną kreską komiksowe scenki nawiązujące do zadania (różne w zależności od tego, jak sobie radzimy). Jest tez multiplayer. Co ważne, gra nie jest krótka (dla twardzieli przygotowano tryby Hard i Insane, gdzie wykręcenie najwyższej noty graniczy z cudem), a do jako-takiego zrozumienia sensu zadań nie jest konieczna znajomość języka japońskiego. Importować w ciemno! ☐ [kiu]



Ocena: 9+

FINAL FANTASY Square Enix poinformowało, ze 31 maja tego roku pojawi się na japońskim rynku czteropłytowy soundtrack z gry Final Fantasy XII.

Famitsu donosi, iż Tetsuya Nomura - odpowiedzialny za Kingdom Hearts II - na nadchodzących targach E3 ma zamiar uchylić rąbka tajemnicy na temat nowej gry, nad którą pracuje. Zaznaczył, że nie będzie to co prawda sequel, ale produkcja ta będzie miała powiązania z innym wielkim tytułem od Square Enix.

Namco Bandai wypuściło na rynek serię dość topornie wyglądających urządzonek o nazwie "Let's! TV Play Classic". Wyglądające na składane w garażu urządzonka zawierają po dwie gry klasyczne i po dwie ich nowe wersje (np. Namco Nostalgia oferuje dla przykładu Dragon Buster oraz Dragon Buster 100) i podpina się je bezpośrednio do TV. Cena urządzonka to 3500 jenów, do wyboru są jak na razie wersje Namco Nostalgia (1 i 2) oraz Taito Nostalgia (1 i 2) a można je zakupić również na stronie Tameshii (będącej własnością Namco Bandai)



Serwis Dengeki Online donosi, iż Final Fantasy XII sprzedał się w ilości 1 mln 817 tys. egzemplarzy podczas pierwszego tygodnia sprzedazy (13-19 marca). Całkiem dobry wynik - dla porównania, FFX sprzedał się w pierwszym tygodniu w ilości 1 mln 832 tys. egz., a FFX-2 w ilości 1 mln 543 tys. egz. Square Enix spodziewa się, ze sprzeda ok. 2,4 - 2,5 miliona egzemplarzy FFXII w samej tylko Japonii.



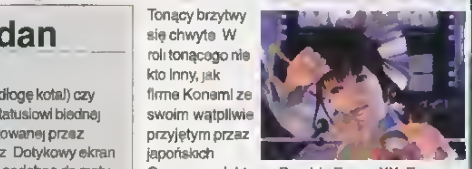
Pojawiły się nieoficjalne informacje, jakoby Yuji Naka, szef Sonic Team i twórca takich tytułów jak chociażby Sonic the Hedgehog, Phantasy Star Online czy Nights, miał zamiar opuścić szeregi Segi i stworzyć własna studio developerskie.



Uss (z jap. przywitanie w slangu yakuzy)! Witam się z Wami w tej rubryczce po długim czasie nieobecności w magazynie (pamięta mnie ktoś jeszcze?). Z racji moich częstych wizyt w Japonii i dzięki pewnym zawiłym koneksjom z developerami gier, będę gościć tutaj prawdopodobnie co miesiąc, przekazując różnorakie newsy i komentując zasłyszane plotki i wydarzenia.

Quo vadis, Sega?

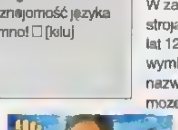
Rozważania w tym miesiącu chciałbym poświęcić firmie, która niejednemu z Was kojarzy się z nieskrępowaną zabawą arcade lub niebieskim, szybkonogim jeżem. Wiadomo, że w ostatnich latach Sega, bo o niej mowa, mocno obniżyła poziom swoich produkcji, dołując w kierunku pozycji bardzo przeciętnego wydawcy gier. W ostatnim czasie w firmie przeprowadzono wiele zmian (w tym kadrowe i w organizacji, niezwiastujące 1st party developerów, fuzja...), ale pomimo tych zabiegów (mających na celu uratowanie firmy), nie mogę powiedzieć, że Sega rozkwita. Po fuzji z koncernem Sammy, który zajmuje się produkcją maszyn hazardowych, pieniądze zaczęły płynąć nieco szerszym strumieniem do oddziałów firmy jeza. Sega już nie balansuje na krawędzi bankructwa i wykorzystała to umacniając naprawdę silną bazę automatową w Japonii - w chwili obecnej kontroluje większość niesamowicie rozwiniętego sektora gier arcade w Kraju Kwitnącej Wiśni (tak, tak, salony gier w Toko są wciąż pełne Graczy, czy to w dzielnicy elektronicznej Akihabarze, czy młodzieżowej Shibuyi). Ich pozycja na tym rynku wydaje się niezagrożona. Dlaczego zatem w przypadku gier na konsole firma wydaje ostatnio niemalże same średniaki? Otóż wydaje mi się, że przyczyn należy szukać w personalnych problemach firmy. Wiadomo, że odszedł geniusz Mizuguchi. Yuji Naka - szef Sonic Team - też prawdopodobnie niedługo zmieni miejsca pracy. Poza tym Yu Suzuki przechadza się jedynie korytarzami firmy, tak naprawdę niewiele w chwili obecnej tworząc. Na domiar złego nie tylko na najwyższym szczeblu sytuacja wygląda nieciekawie. Niedawno przyjęto nowych pracowników do japońskich oddziałów i wyraźnie powiedziano, że od teraz walka czeka nie tylko nowicjuszy, ale wszystkich. Chodziło o walkę o dotychczasowe posady. Czyżby Sega szykowała się do uszczuplenia kadr? Wszystko na to wskazuje, skoro szefostwo "zakręconych" samo nawołuje do walki o stołki, zwłaszcza w perspektywie tworzenia na PS3: "Ci, którzy najlepiej opanują sztukę programowania na next-genie Sony, mogą czuć się bezpieczni". Sytuacja na chwilę obecną jest mało komfortowa dla pracowników. Ale może dzięki pewnym zmianom w końcu coś ruszy z posad i zamiast kilkuset mało zdolnych pracowników, przyjdą prawdziwi geniusze, dzięki którym powstaną naprawdę dobre gry? Niestety, na obecną chwilę toczy się walka, i jak to wróży kolejnym projektom, niech każdy odpowie sobie sam. Należy sobie uzmysłowić, że jeśli nie nastąpi gwałtowny zwrot w polityce konsolowej firmy, możemy być świadkami odejścia Segi z rynku softu konsolowego. ☐ [Tap-chan]



Tonący brzytwy się chwyta. W roli tonącego nie kto inny, jak firma Konami ze swoim wątpliwie przyjętym przez japońskich Graczy produktem - Rumble Roses XX. Firma postanowiła więc, ze należy porozsyłać po japońskich siecnach karaoke kawałki z gry. Od kwietnia w Karaoke Joy Sound będzie można pofatszować do trzech utworów z gry („Junction Rainy Blue", „Ribbon no Kisetsu", „Hedashi no Honzon"). Kawałkom będą towarzyszyć specjalne teledyski, gdzie skąpo ubrane laseczki z Rumble Roses dadzą czadu w stylu lat 80-tych.



A teraz news - woda na młyn dla tych, którzy uważają Japończyków za małych, żółtych zboczeńców i popaprańców. Success (znany chociażby z seni Tokyo Bus Annai) wypuści na rynek gierkę na PSP pod tytułem Sweet Paradise. Gra to nic innego jak zabawa w "papier-kamień-nożyczki". W zabawie towarzyszą nam 3 dziewczyny w strojach bikini: Saaya lat 13, Runa lat 14 i Jessica lat 12. Nic bulwersującego? Otóż wymienione tno należy do grupy o nazwie Sweet Kiss, członkinie której możemy oglądać w takiej



superprodukcji, jak chociażby "Oh! No Pants Girls" (O! Dziewczyny bez majtek), dzięki której 11-letnia wówczas Saaya (!) zrobiła wielką furorę dzięki swojemu wielkiemu jak na wiek biustowi. Premier Mercinkiewicz powinien przesłać ostrą notę dyplomatyczną do japońskiego rządu!

Na zakończenie popierdółkowata gierka arcade. Jej tytuł mówi praktycznie wszystko - Walk the Dog. Cała zabawa polega na wyprowadzeniu psa. Wskakujemy na specjalną bieżnię, chwytamy w łapska smycz przytwierdzoną do naszego plastikowego psiaka i nie pozostaje nam juz nic innego, jak dreptać ze naszym pupilkiem. Od teraz bierzemy za niego pełną odpowiedzialności. Musimy uważać, by np. nie wskoczył pod maskę nadjeżdżającego samochodu, lub by nie pogryzł chłopaka roznoszącego gazety. Sterowanie odbywa się - jak się domyślacie - za pomocą wspomnianej wcześniej smyczy. Jedna gra to wydatek 100 jenów, a automaty można znaleźć w sekcji "dla dziewczyn".



W tym numerze to byłoby już wszystko. Do następnego razu! ☐

Loki





Masz strita?
Polski oddział Electronic Arts zorganizował cykl turniejów 'FIFA Street 2 Mistrzowie Piłkarskiej Ulicy 2006'. 1 kwietnia w arcade'ową gafeczkę od EA grano w Krakowie tydzień później w Warszawie, a 22 kwietnia zostaną rozegrane zawody w katowickim Silesia City Center. By wystartować należy najpierw zarejestrować się na stronie http://ea.imro.pl/fifastreet2/index.html, ewentualnie zapisać się już na miejscu na godzinę przed rozpoczęciem zmagań. W Krakowie Gracze mogli spotkać się z piłkarzami Wisły w Warszawie - z zawodnikami Legii (szkoda, że jedna z edycji nie rozgrywała się w Szczecinie) a w katowickich dyspozycji finałów będzie znany komentator Dariusz Szpakowski. [koso]

Amerykańskie obniżki
Microsoft startuje w Stanach Zjednoczonych z programem Best of Platinum Hits (kolejna ewolucja Platinum Hits Program) dzięki któremu największe hity z pierwszego Xboxa będzie można kupić za niespełna 9.99$. Jak się okazuje, lista obejmuje nie tylko przeboje (m.in. Morrowind, Splinter Cell, Project Gotham Racing 2) ale i produkty "średnio udane" (Fuzion Frenzy, Shrek 2). Ale cena bardzo atrakcyjna. [koso]

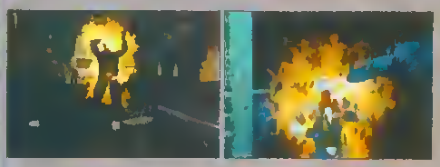
Ghost się rozpłynął
Spodziewaliśmy się tego od dłuższego czasu - Stercraft: Ghost został skasowany z listy wydawniczej current-genów i przerzucony na kolejną generację konsol. Premierę przesuwano już sześciokrotnie, a gra znajduje się w development hell już 5 lat. Syndrom Duke Nukem Forever? Pozostaje czekać na next-genowe screenshoty, materiały wideo i wiadomość o kolejnym opóźnieniu. [koso]

Urban Chaos: Riot Response

Wydawca: EIDOS INTERACTIVE **Developer:** ROCKSTEADY STUDIOS
Data wydania: 30 CZERWCA

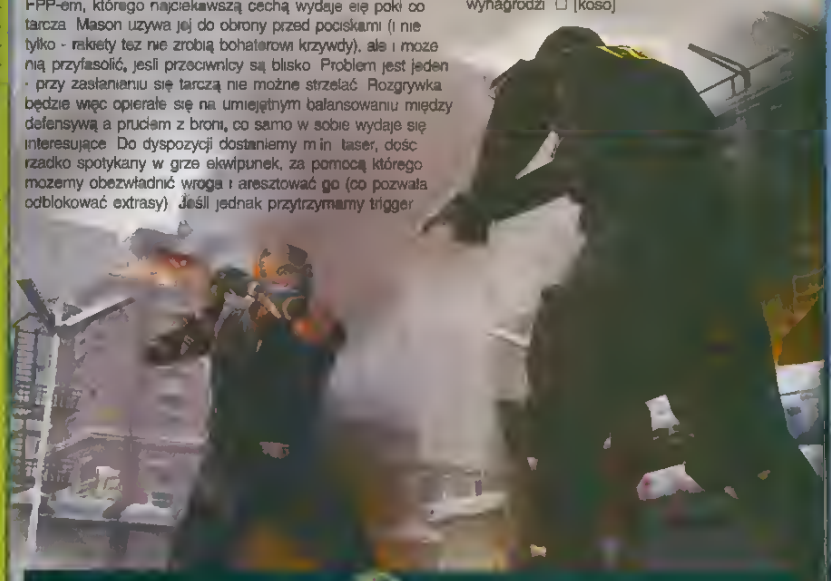
Jeśli nie słyszałeś wcześniej o Urban Chaos, wynika to zapewne za zmyłki firmy Eidos, bowiem dwukrotnie zmieniła się nazwa gry - wcześniej mówiono o Roll Call albo Zero Tolerance. Sprawa jest ciekawa o tyle, że grę Urban Chaos mieliśmy już na PlayStation i Dreamcaście, w dodatku wydawcą był... Eidos. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że ze to była gra - zdecydowanie poniżej przeciętnej. Kompletnie nie rozumiem polityki firmy, ale może po prostu dochodzimy do przełomowego momentu, w którym nie sposób wymyślić nic nowego nawet w temacie nazwy gry.





Pozostaje mieć nadzieję, że mimo tej samej nazwy, jakość gameplayu będzie stała na znacznie wyższym poziomie. Gracz zostaje wrzucony w ciężkie obuwie Nicka Masona, lidera ekipy T-Zero, gdzie literka "T" stanowi skrót od "Tolerance" - i wiemy już, że choć generalnie grupa stoi po stronie prawa, to metody jej działania niekoniecznie są akceptowane przez społeczeństwo. Do czynienia mamy z FPP-em, którego najciekawszą cechą wydaje się póki co tarcza. Mason używa jej do obrony przed pociskami (i nie tylko - rakiety też nie zrobią bohaterowi krzywdy), ale i może nią przyfasolić, jeśli przeciwnicy są blisko. Problem jest jeden - przy zasłanianiu się tarczą nie można strzelać. Rozgrywka będzie więc opierała się na umiejętnym balansowaniu między defensywą a pruciem z broni, co samo w sobie wydaje się interesujące. Do dyspozycji dostaniemy m.in. taser, dość rzadko spotykany w grze ekwipunek, za pomocą którego możemy obezwładnić wroga i aresztować go (co pozwala odblokować extrasy). Jeśli jednak przytrzymamy trigger nieco dłużej, gość zamieni się w skwierczącą grzenkę - pytanie, czy wolisz odblokowywać jakieś bezużyteczne arty, czy dobrze się bewić).

Przejście każdej z 12 misji zakończy się wyświetleniem szczegółowych statystyk i przyznaniem, not za headshoty, ilość aresztowań i inne osiągnięcia. To pozwoli odkryć ukryte misje, która trzeba przejść w narzuconym limicie czasu - dzięki temu otrzymujemy dostęp do nowych broni. Jeśli chodzi o wrażenie wizualne, to gra pozytywnie nas raczej nie zaskoczy (póki co wygląda dość ubogo), ale może grywalność nam to wynagrodzi. [koso]



PIGUŁA

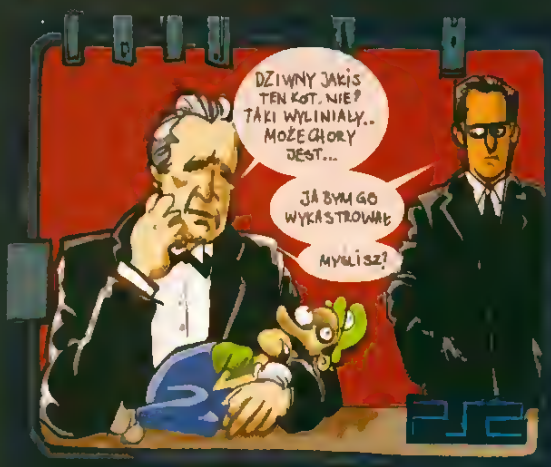
Okiem analityka
Tak lubiane przez nas firmy zajmujące się analizą rynku gier wideo przewidują, że Xbox 360 nie będzie liderem w tej generacji konsol. Prognoza specjalistów z In-Stat zakłada, że Sony będzie dominowało w branży co najmniej do roku 2010, mając w posiadaniu 50 procent next-genowego rynku, podczas gdy Microsoft będzie się musiał zadowolić 28,6% udziału, a Nintendo ze swoim Revolution niespełna 21,2%. Analitycy sądzą też, że rok 2006 będzie rokiem, kiedy konsola będą sprzedawać się słabiej niż w ostatnich latach. [koso]

Blazkowitz wraca?
O Wolfensteinie na Xboxa 360 mówiło się już w zeszłym roku, teraz o istnieniu takiego projektu wiemy już na pewno. Materiał wideo o grze pojawił się na jednej ze stron internetowych, szybko zniknął, po czym pojawił się ponownie – 1,5-minutowy filmik przedstawia m.in. wypowiedzi Johna Carmacka i innych członków id Software. Boss firmy stwierdza m.in., że developing gier na Xboxa 360 jest znacznie łatwiejszy niż na PC. [koso]

Więcej klasyki na XLA
Midway rozkręca się w temacie Xbox Live Arcade - od pewnego czasu możemy zassać oldskulowe pozycje w postaci Robotrona: 2084 i Gauntlet, a niebawem nasze portfele zostaną wystawione na próbę za sprawą Defendera, Paperboya, Root Beer Tappera (ło-hoooo!), Ultimate Mortal Kombat 3 i Cyberball. I znów next-genowe cuda pójdą w odstawkę za sprawą nieustannie rajcujących klasyków! [koso]

Królestwo znów w ogniu
Kingdom Under Fire, udana seria strategii na Xboxa, doczeka się sequela, już na Xboxie 360. Trzecia część cyklu, wyposażona w podtytuł Circle of Doom, wrzuci Gracza w wielkie, losowo generowane dungeony. Tak, to nie pomyłka - z taktyki zostanie niewiele, bo "trójka" będzie miała charakter action RPG. Szlachtowanie tysięcy przeciwników nabierze nowego wymiaru podczas gry online - 4 graczy będzie mogło stworzyć team i razem przemierzać podziemia. Za developingiem stoi koreańskie studio Blueside, wydawca nie jest znany (poprzednie dwie części wydał Microsoft), a premiera przewidziana jest na ostatni dzień tego roku. [koso]

Powstał Gigantyczny Gryz
Nowo założone studio Giant Bite Games stanowi prawdziwy dream-team - w jego skład weszli Hamilton Chu i Michael Evans z Bungie (też drugi pracował nad obiema częściami Halo), Steve Theodore (jeden z twórców Half-Life'a i Counterstrike'a) oraz Andy Glaister, były szef developingu w Microsoft Game Studios. Ekipa zamierza tworzyć na wszystkie konsole, zarówno stacjonarne, jak i przenośne, o obecnie trwają dyskusje na temat debiutanckiego projektu. [koso]

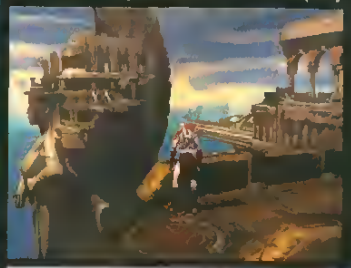




God of War II: Divine Retribution

Wydawca: SCEE **Developer:** SCEA, SANTA MONICA STUDIOS
Data wydania: I KWARTAŁ 2007

Pierwsze miesiące 2007 przyniosą posiadaczom PS2 kontynuację Gry Roku 2005. Wiadomo już także, że premiera będzie ogólnoświatowa, co uwalnia nas od nerwowego spoglądania za ocean. Na potrzeby nowej produkcji powraca 90% starej ekipy, skupiając się na doszlifowaniu zaimplementowanych w poprzedniku rozwiązań oraz rozszerzeniu gameplayu w każdym możliwym kierunku. Ruszamy dokładnie z miejsca, gdzie skończyliśmy - Kratos pokonał Aresa i zasiadł na tronie. Chociaż wybaczono mu grzechy przeszłości, wciąż nękają go "prywatne" demony. Poza tym jako jeden z mieszkańców Olimpu narażony jest na knowania innych Bogów - tym bardziej że wszedł w ich szeregi jako zwykły śmiertelnik. Zdradzony, Kratos postanawia wyruszyć na krwawą misję (yeah!) i zająć się problemem u źródła - jego celem jest siła wyższa niż sam Zeus: trzy Siostry Przeznaczenia, Boginie Bogów. Aby odwrócić niekorzystny ciąg wypadków, które pozbawiły go tronu, Kratos musi dotrzeć na przysłowiowy kraniec świata do Świątyni Przeznaczenia i stawić czoła Boginiom... Tyle fabuły (która rozmachem ma przewyższać oryginał) - czas na konkrety. Rewelacyjny system walki uległ tuningowi. Wciąż używamy pary ostrzy przytroczonych do przedramion (Blades of Athena), ale mamy także do dyspozycji arsenał pomocniczy. Jednak w odróżnieniu od miecza Blade of Artemis (który wymuszał także trochę inny styl pojedynków), zamiast polegać podczas walki tylko na jednym orężu, teraz możemy je płynnie wymieniać, czyniąc wizualną trzodę niczym Dante w DMC. To samo tyczy się magii, której używanie nie będzie teraz ograniczać nas ruchowo oraz pozwoli na wymyślne combosy. Rosnącą siłę magicznych ataków oraz całkiem nowe sztuczki zdobywamy ładując 3-levelowe wskaźniki orbami doświadczenia, uzyskanymi z bitew. Każda broń i zaklęcie może być używane niezależnie od siebie, nigdy nie wyłączając nas z akcji ani nie negując siebie nawzajem. Jeśli np. wystrzelimy lodowe kule, które wirując dookoła nas bronią nas przed napastnikami, w tym czasie możemy używać dowolnych innych narzędzi zniszczenia. Developer stawia na jeszcze większą intuicję zagrań Gracza i łatwość egzekucji rozmaitych technik. A co naprawdę nowego? Chociażby "bujanie się" na naszych łańcuchach z wykorzystaniem określonych elementów otoczenia (niczym w PoP TTT), co znacząco pomaga w eksploracji i pokonywaniu zdradliwych przepaści. Te same narzędzia posłużą także jako "katapulta", dzięki której miotać możemy większymi i mniejszymi przedmiotami - w tym przeciwnikami:). Pomysł, który nie trafił do oryginału, a zmaterializuje się w sequelu to Skrzydła Ikara. Pozwalają one przez moment unosić się w powietrzu, dopóki mocujący je wosk nie zacznie topnieć. W połączeniu z chwytnymi właściwościami Blades of Athena otwiera to całkiem nowe możliwości przemieszczania się. Ostatecznie potwierdzono także moje przypuszczenia z poprzedniego PE - God of War II to exclusive na PS2. Wybrano jakość zamiast next-genowego pośpiechu. [butcher]



PIGUŁA

Od developerów dla developerów
Game Developers Conferance, oprócz ton informacji o nadchodzących produkcjach i technologiach, to także corocznie przyznawane prestiżowe nagrody Game Developers Choice Awards. W tym roku 6-tą ceremonię ich wręczanie zdominował Shadow of the Colossus, łykając aż 5 statuetek, w tym za Grę Roku (plus design gry, postaci, innowację i artyzm wizualny). Sferę audio (oraz innowację) nagrodzono w Guitar Hero, technologię (i także innowację) w Nintendogs, a scenariusz w Psychonauts. Twórców tej produkcji wybrano także najlepszym nowym studiem developerskim (Double Fine Productions). [butch]

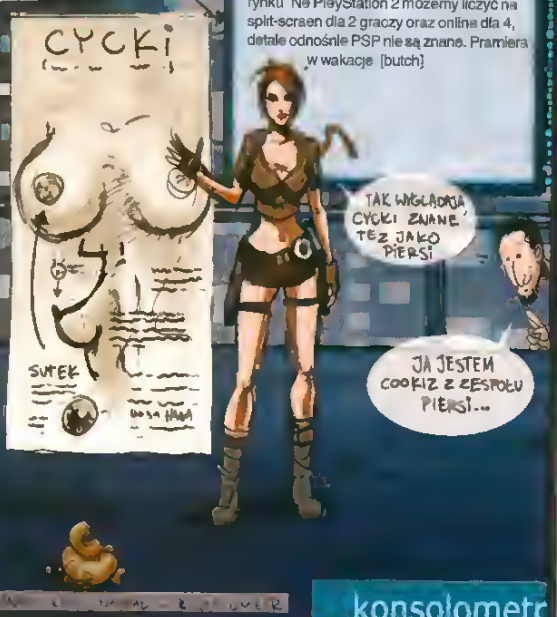
Małe Maszyny Cztery
Na początku marca oficjalnie potwierdzono, że latem przybędzie na konsole Sony oraz handheldy Micro Machines V4, czyli kolejna wyścigi miniaturowych pojazdów w "dorosłych" lokacjach. Za developing odpowiedzialni są ludzie z Supersonic Software, twórcy m.in. racera Meshed. Setki maszyn do wyboru, kilka zestawów broni, zwariowane power-upy oraz treny w starym, zakręconym stylu w kuchni, na stole bilardowym czy w łazience, plus nowe pomysły: na dachu, w kanałach i supermarkecie - to tylko część oferty. [butch]



Nie dla psa kiełbasa
Nietypowy sposób dystrybucji wybrało Atari dla oficjalnego soundtracka z Driver: Parallel Lines. Na ścieżkę trafiło 21 znanych utworów (z ponad 70 dostępnych w grze), dokumentujących dźwiękowo czasy, w jakich toczy się akcja gry - pomiędzy rokiem 1975 a współczesnością - oraz klimat Nowego Jorku. Wśród wykonawców znajdziemy m.in. takie nazwy, jak Public Enemy, Grandmaster Flash, Suicide, Paul Oakenfold, Lifesavas feat. Vernon Reid, Audio Bullys, David Bowie, Blondie, Iggy Pop, WAR, The Temptations, Funkadelic, Marvin Gaye czy The Roots. Ale całości nie szukajcie w sklepach - każdy z 21 tracków dostępny jest do zassania tylko w netowym sklepie iTunes ze 99 centów US. Możemy się oblizać. [butch]

Tony przybędzie jesienią
Scarface: The World Is Yours, czyli growa adaptacja "Człowieka z blizną", zyskała nareszcie bardziej precyzyjny termin premiery. Oficjalne strona wydawcy Vivendi Universal - zmienił datę w zapowiedzi na "jesień 2006". Szybka wizyta w zachodnich sklepach online konkretyzuje ten termin - wrzesień. Brak jeszcze zupełnie dokładnego strzału w kalendarz ale wygląda na to, że Tony Montana faktycznie przybędzie wraz z pierwszymi żółtymi liśćmi. Akurat gdy wszyscy zapomną już o Dniu Chrześnym. [butch]

Wściekli ekośnoocy
Akcja sequela filmowych "Szybkich i wściekłych" dryfuje w stronę KKW w produkcji "The Fast and the Furious: Tokyo Drift", nic więc dziwnego, że Japończycy jako pierwsi zwinęli licencję i biorą się do roboty - ale ze oceanem Namco Bandai (oddział USA) zapowiedziało na PSP i PS2 wyścigi oparte na tym obrazie, za którą odpowiedzialny będzie developer Eutechnyx. Przechwałki zaczynają się od podobno bardzo autentycznego modelu poślizgów. Dla Graczy o różnym stopniu umiejętności dostępna będzie specjalna, pomocnicza funkcja "asysty". Każdą ze 100 licencjonowanych turek opisywać ma po 10 000 poligonów, a części do tuningu w ilości 500 dostarczą największe nazwy tego rynku. Na PlayStation 2 możemy liczyć na split-screen dla 2 graczy oraz online dla 4, detale odnośnie PSP nie są znane. Premiera w wakacje. [butch]





Lara wyłamuje na Gecku

Jane Cavanagh, szef SCI poinformował iż latem 2006 roku Tomb Raider: Legend zawita na GameCube'a. Najnowsza odsłona przygód Lary Croft nie była bowiem do tej pory anonsowana na GeCka. I dobrze jest. [Loki]

Aonuma o nowej Zeldzie

Pisałem ostatnio o Zeldzie: Twilight Princess. Znów wracam do tego tematu, a to za sprawą wywiadu, jakiego udzielił Eiji Aonuma brytyjskiemu serwisowi internetowemu HM Fusion. Aonuma zapowiedział, że aby ukończyć grę potrzebnych będzie prawie 100 godzin, co wydaje się miłą informacją dla grających. Więcej granie, więcej lochów do penetrowania - to główne atuty nowej Zeldy. Wspomniane lochy mają być bardziej urozmaicone i oczywiście odmienne od tych z poprzednich części serii, dodatkowo będę powiązane (lochy, nie części) z przeróżnymi zwierzakami. Wiadomo też, choć Aonuma nie był w tej kwestii zbyt rozmowny, że w Twilight Princess pojawią się niektóre postaci z poprzednich odsłon. Jedyny pewnik to obecność Zorów, podwodnych stworków, bez których wg Aonumy Zelda nie byłaby Zeldą. Dla dociekliwych fanów serii Nintendo przygotowało wiele sekretów do odkrycia, mówi się także o dodatkowej płycie zawierającej materiały związane z grą, jednak na razie informacja ta nie została jeszcze oficjalnie potwierdzona. [Loki]





Two Worlds

Wydawca: ZUXXEZ **Developer:** REALITY PUMP **Data wydania:** NIEZNANA

Co rusz słyszymy o Polakach biorących się za bary z tworzeniem gier na konsole, ale zazwyczaj efektów nie ma - by wspomnieć choćby The Roots, które ostatecznie nie ukazało się na Xboxie. Tym razem próbę, mamy nadzieję udaną, podejmuje firma Reality Pump. Team ma na warsztacie Two Worlds, RPG prezentujący się w założeniach co najmniej interesująco. Oto mamy świat fantasy, pełen ludzi, orków, krasnoludów i elfów, ale tuż obok - drugi świat, należący do istot, które zamieszkiwały to ziemie jeszcze przed bogami. Rozpoczniemy grę jako najemnik podróżujący z siostrą, która oczywiście zaraz znika porwana przez nieznanych sprawców, co staje się doskonałym pretekstem do rozstrzygnięcia losów świata itd. Co jednak ciekawe, nie startujemy jako młokos z mlekiem pod nosem, lecz prawdziwy weteran, który niejedno już przeżył.

System walki nie wykroczy poza to, co znamy z erpegów oglądanych z perspektywy pierwszej osoby. Istotne ma być odnalezienie słabych punktów przeciwnika - wrogowie będą wrażliwi na określony typ broni, inaczej zareagują też na dany czar. Tych ostatnich znajdziemy ponad 75 rodzajów, do tego 30 różnych "skill". Nie będzie jednak wyboru profesji - Gracz sam będzie określał własne priorytety i od jego preferencji zależeć będzie styl gry. Obiecywana przez Reality Pump swoboda gry ma przypominać tę znaną z Oblivione, ale też wkraczać na zupełnie nowe tereny. Połączenie AI postaci i umiejętnie skonstruowanych skryptów ma zaowocować żywym światem, w którym np. różne nacje najeżdżają miasta. Podobnie miało być w Fable, a jak się skończyło, wszyscy doskonale wiemy. Będzie można zostać członkiem jednej z wielu organizacji, co jednak nie zawsze będzie łatwe - np. by wstąpić do Gildii Nekromantów, trzeba będzie odwiedzić wiele miejsc, bowiem ta frakcja działa w ukryciu.

Ciekawie zapowiada się tworzenie własnych czarów - w tym celu trzeba łączyć znajdowane lub kupowane karty (Spell Cards). Efekty będą przeróżne, zależnie od kombinacji i ilości użytych przedmiotów. Two Worlds pierwotnie miał hulać na engine'ie innej gry Reality Pump - Earth 2160 (PC), ale zdecydowano się jednak na zupełnie nowy, next-genowy silnik. Kapitalnie na papierze prezentują się założenia multiplayera - kooperować online będzie mogło aż 8 osób. Nie będzie osobnego deathmatchu, ale przecież nakopać sobie po twarzach będzie można w co-opie, bo czemuż by nie... Tryb pozwoli szybciej przechodzić grę, a przy tym wymieniać się przedmiotami i czarami. Gra zapowiada się smakowicie, przy czym można mieć obawy, czy na pewno ukaże się na trzystaseśćdziesiątkę. Reality Pump tworzyło do tej pory wyłącznie na pecety (m.in. wspomniane Earth 2160) i TW również powstaje z myślą o tej platformie. Być może zapowiedź wersji na konsolę Microsoftu to jedynie zabieg marketingowy mający na celu zwiększenie zainteresowania mediów i potencjalnych nabywców. Mirosław Dymek z Reality Pump nie odpowiedział na żadne z moich pytań, mówiąc tylko, że informacje są tajne. Zatem powyższa zapowiedź powstała w wyniku nocnego zwidu, wspomaganego przez różne chemiczne środki:). ☐ [koso]

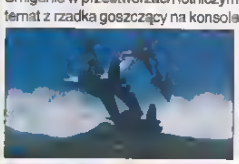
PIGUŁA

Wow - nie będzie WoW

Szycha (szych?) z Blizzarde Paul Sams oświadczył, że pecetowy hit World of Warcraft nie ukaże się na Xboxie 360. Sams stwierdził, że WoW powstał z myślą o kompie, a portowanie gry na konsolę mogłoby sprawić, że gameplay straci na wartości - a tego firma nie chce. "Architektura Xbox Live jest chroniona przed jakimkolwiek wpływem z zewnątrz, dlatego ewentualne wspólne granie posiadaczy trzystaseśćdziesiątek i pecetów byłoby mocno utrudnione. Dlatego nie ma mowy o konsolowym WoW, jeśli ten problem nie zostanie przeskoczony" - dodał. [koso]

Asy przestworzy na 360

Śmiganie w przestworzach lotniczymi wynalazkami to temat z rzadka goszczący na konsolach, cieszy więc wieść o planowanym tytule z tej przegródki. Mowa o Over G Fighters (znanym też pod nazwą World Airforce) na Xboxa 360, który od jakiegoś już czasu powstaje w studiach Taito. Gra już na wstępie oferuje dwa tryby gry - Arcade i Simulation. Pierwszy zaoferuje nieskrępowaną strzelankę, podczas gdy drugi, poza bardziej skomplikowanym sterowaniem i dodatkowymi manewrami (lądowanie), postawi Gracza przed bardziej złożonymi misjami. Połatamy 30 samolotami w przestrzeni lotniczej nad Europą, Azją, Afryką i Północną Ameryką - prawdopodobnie pod koniec roku (a Japończycy już w maju). [koso]



Znany wydawca The Darkness

2K Games wyda The Darkness, next-genowego first-person shootera, o którym zaczęto mówić podczas ubiegłorocznego E3. Produkcją zajmuje się ekipa Starbreeze Studios, znana z Chronicles of Riddick, zatem możemy się spodziewać porządnego kawałka kodu. The Darkness przedstawi historię Jackiego Estacado, mafijnego zabójcy, który w swoje 21 urodziny zostaje przejęty przez "Ciemność", starożytnego demona, dając chłopakowi nadludzkie moce. Gra ma się ukazać jeszcze w tym roku. [koso]

PIGUŁA

MSoPS3
Jak zareagował Microsoft na fakt przesunięcia launchu PlayStation 3 na listopad? W oficjalnym oświadczeniu gigant z Redmond stwierdza, że "nie zmienia to jego planów", "zrobili najwspanialszy launch w historii gier wideo i teraz koncentrują się na dniu dzisiejszym" oraz "do czerwca na świecie będzie od 4,5 do 5,5 milionów Xboxów 360 oraz 80 HD-gier". Innymi słowy - mają stracha:). [koso]

Dyplomacja z padem w dłoni
Rusza program Xbox Live Ambassadors. Po wysłaniu zgłoszenia do Microsoftu stajesz się kimś w rodzaju przewodnika po XL dla żółtodziobów. "Nie musisz znać obcego języka, negocjować umowy ani być na szczycie leaderboards. Wystarczy, byś był przyjacielski, pomocny i cierpliwy" - wymieniają cnoty ambasadora autorzy pomysłu. Sympatyczna idea, jeśli interesuje Cię nagroda w postaci ikonki na Gamercardzie. [koso]

Jak coś jest do wszystkiego...
Developer Irish Star Cave Studios (coraz dumniejsze nazwy wymyślają sobie te firmy) jesienią przyszłego roku uderzy z Terra Formations (Xbox 360, PS3), łączącym w sobie cechy MMORPG-a, FPS-a, RTS-a i klasycznego RPG-a. Nie, nie będę rozszyfrowywał skrótów. Pomiędzy wspomnianymi ujęciami będzie można wybierać, stąd to preferencje Gracza będą decydujące - niektórzy lubią pobiegać po polu walki ze spluwą w łapie i rozwijać umiejętności swojego zakapiora, inni wolą dowodzić swoimi oddziałami. Futurystyczny klimat (jest wszak 2157 rok) i pewnie sporo nieszablonowych pomysłów, ale o tym przekonamy się dopiero za półtora roku (co tłumaczy miernią jakość shotów). [koso]



Swoboda od Eidosu
Jesienią na rynku pojawi się gra Just Cause od Eidosu, w której wcielimy się w rolę Rico Rodrigueza - działającego pod przykrywką agenta CIA, którego celem jest obalenie skorumpowanego rządu San Esperito. Środowisko działań przypomina nieco Far Cry (południowoamerykańskie dżungle, choć nie tylko), ale rozgrywka będzie bardziej złożona. Będziemy mogli nie tylko samodzielnie wybijać frakcję po frakcji, ale i zainicjować bunt wśród tłumu, a nawet budować sojusze z rebeliantami i kartelami narkotykowymi. Autorzy obiecują 1225 mil kwadratowych gór, lasów, pisz, miast i wosek, a poruszać będziemy się mogli sporą ilością pojazdów, m.in. samolotami. Wygląda to bardzo obiecująco i ja sobie chętnie choć jedną wioseczkę wybiję. [koso]



Twórcy Age of Empires a konsole
Developer serii Age of Empires, Ensemble Studios, przygotowuje na Xboxa 360 grę MMO! Szef firmy Tony Goodman zapowiada, że produkcja ta będzie mocnym uderzeniem. "Spędziliśmy cały rok na analizie sterowania, które sprawdziłoby się w konsolowym RTS-ie" - mówi. Ensemble Studios zamierza najpierw wypuścić demo i dopiero reakcja Graczy przesądzi, czy firma zdecyduje się wydać nowy tytuł w całości. [koso]

Pewnego razu w Meksyku
Jakiś czas temu w Meksyku spotkali się prezydenci Stanów Zjednoczonych, Meksyku oraz premier Kanady... I nie byłoby w tym nic interesującego, gdyby nie fakt, iż w recenzowany w tym miesiącu Ghost Recon Advanced Warfighter zaczyna się właśnie od spotkania trzech wymienionych osób. W jego wyniku ginie kanadyjski premier, a dwaj pozostali zostają porwani. Kanadyjczykom nie spodobał się fakt, iż to właśnie oni zawsze muszą ginąć. Ubisoft odniósł się do tych głosów - Adrian Fernandez-Lacey tłumaczył, że "prezydent Meksyku musiał przeżyć, bo to podstawa scenariusza, a amerykańska głowa państwa musiała zostać uratowana, bo grupa żołnierzy, którą kieruje Gracz, to Amerykanie". Co ciekawe, Fernandez-Lacey jest pół-Meksykaninem, pół-Kanadyjczykiem i sam śmieje się z tej sytuacji, mówiąc, że twórcy gry zaatakowali go na dwóch frontach - najechali jego kraj i zabili jego premiera:). [koso]

Małpy znowu wściekłe
Japoński oddział Sony pracuje nad czwartą odsłoną popularnego (przynajmniej u nich) platformera Ape Escape, tym razem z podtytułem Million Monkeys. Póki co niewiele zdradzono konkretów, ale pierwsze zdjęcia ujawniają nowy styl graficzny (postacie mają wyraźnie zarysowane czarne kontury plus lekki cel-shading) oraz futurystyczny design - miasto przyszłości, lasery, "miecze świetlne" w stylu Star Wars, gigantyczne roboty i odrzutowe rolki na nogach bohatera to tylko kilka z wielu pomysłów na odświeżenie gonitwy za małpami. Premiera na PS2 w KKW na wakacjach, potem zapewne reszta świata. [butch]





Ciche Wzgórze x 3
Niezłą niespodziankę szykuje europejski oddział Konami wszystkim fanom Silent Hill - oczywiście z okazji premiery filmu fabularnego Christophe Gansa pod tym samym tytułem. Gdy to czytacie, obraz wjeżdża właśnie do światowych kin (21.04.), jednak jako kraj spoza tego świata swoją premierę mamy 26 maja. Tymczasem jeszcze w kwietniu na półki sklepowe wskoczy The Silent Hill Collection - zestaw trzech ostatnich gier z serii (niestety, bez kultowej jedynki z PSX-a), czyli SH2: Restless Dreams, SH3 i SH4: The Room. Tym razem jednak jako jedno wydawnictwo i w takiej również cenie - jednostkowej. Nic nie wiadomo na temat ewentualnych dodatków, ale już sam pakiet jest niezłą okazją. Pytanie tylko - jak fan serii nie ma jeszcze tych produkcji? [butch]



W OFERCIE POSIADAMY TAKŻE INNE GRY - NOWE i UŻYWANE

RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
czynne codziennie!
7 dni w tygodniu od 09:00 do 19:00
ul. Budowlana 9c/38 05-300 MinskMazowiecki
e-mail : renoma74@wp.pl
tel. (0) 602 32 36 91

NASZE PROMOCJE

69zł 260zł 89zł
179zł 149zł
169zł 189zł 189zł 169zł 159zł

PlayStation2
149zł 149zł 179zł 189zł
179zł 179zł 159zł 159zł
169zł 179zł 149zł 149zł 169zł 179zł
169zł 159zł 159zł 169zł 169zł 169zł

XBOX360
229zł 189zł 229zł
229zł 229zł 229zł

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN • WYSYŁKA GRATIS !



Kangury wreszcie szarpią
Launch Xboxa 360 w Australii miał miejsca dopiero w marcu, ale konsola osiągnęła niezły wynik - 30 000 sprzedanych egzemplarzy w ciągu 4 dni od premiery. Gorszy wynik osiągnęło w zeszłym roku PSP (27 000 sztuk). [koso]

Cyfarki z Xbox Live
Marketplace na Xbox Live doczekał się 10 milionów downloadów wszelkiego rodzaju atrakcji. Jako ze demo i trialowe wersje gier z XL Arcade są darmowe nie dziwi fakt, ze "coś tam" ściągnęło ponad 85% Graczy subskrybujących usługę. Do Sieci podpięty jest co drugi Xbox 360 (dla porownania - w przypadku pierwszego Xboxa była to co dziesiąta konsola). I jeszcze jedna ciekawostka - kazdego dnia uzytkownicy XL wysyłają sobie 600 tysięcy wiadomości tekstowych! [koso]

Re-launch Xboxa 360?
Microsoft przymierza się do czegoś w rodzaju "powtórnej premiery" swojej nowej konsoli w Japonii, która cały czas nie chce zaakceptować amerykańskiego systemu. Re-launch miałby nastąpić pod koniec czerwca, a zbiegłoby się to z premierami Chromehounds (na mechy od Segi zawsze znajdą się chętni), Bullet Witch oraz miejscowego startu Ghost Recon Advanced Warfighter. Być może starania zostaną poparta kolejnymi cięciami cen. [koso]

Nieumarli umrą później
Dead Rising od Capcom nie ukaże się w maju, lecz dopiero 29 września. Firma nie podała powodu przesunięcia daty premiery, ale dobrze, niech sobie dłubią. Kolejnym notorycznym spóźnielskim jest Frame City Killer, w tym przypadku nawet nie ma sensu podawać daty pojawienia się na sklepowych półkach, bo ta i tak ulegnie zmianie). [koso]

Viva Pinata

Developer: RARE **Wydawca:** MICROSOFT **Data wydania:** JESIEŃ

Wraz z Kameo Elements of Power i Perfect Dark Zero, Rare straciło status firmy kultowej. Choć pierwszy tytuł był bardzo udany, a drugi nie najgorszy, daleko im było do poziomu, jaki pozycje tej firmy trzymały kilka lat temu, za czasów Nintendo 64. Tak czy siak nowe gra od Rare zaskakuje, łączy bowiem w sobie elementy Harvest Moon, Animal Crossing i Pokemona, a w dodatku premiera będzie miała miejsce równolegle z serialem dla dzieci. Gracz z perspektywy pierwszej osoby będzie zwiedzał Pinata Island, wyspę zamieszkaną przez pinata. Tu słówko wyjaśnienia - pinata to wykonane własnoręcznie zabawki z przeróżnych materiałów (najczęściej z papieru), jeden z diamantów meksykańskich przyjęć dla dzieci (spoko, "mondre" głowy sprowadzą to niebawem i do nes, tak jak sudoku i inne badziewia). Pinata jest wypełniona w środku cukierkami i najczęściej przedstawia człowieka lub zwierzę. I właśnie 62 takie stworki spotkamy w Viva Pinata. Gracz tworzy swój ogród - z początku ma do dyspozycji łopatę, potem pojawia się konewka, nasiona itd. Jeśli nasz kącik jest zadbany i ładnie zagospodarowany, odwiedzające nas pinata zmieniają się z dzikich w łagodne (i jednocześnie z czarno-białych w kolorowe) i zamieszkują w naszym przybytku.



Siłą Viva Pinata jest zaawansowany ekosystem, którego prawa kierują wszystkimi wyderzeniami na wyspie. Gdy w ogródku będziemy mieli dwa robaki, ta doczekają się dziecka (co będzie poprzedzone tańcem godowym!), które z kolei zwabi ptaka, wąż zjawi się u nas, jeśli wyczuje mysz, która z kolei przybędzie po tym, jak zasadzimy rzepę. A zwierząt będzie mnóstwo, by wymienić choćby konie, świnie, krokodyle, jeże, czy nawet słonie. W naszych staraniach o utrzymania równowagi w ogródku przeszkodzą żli mieszkańcy wyspy - nawet jeśli się ich pozbędziemy, znajdujące się wewnątrz nich niesmaczne cukierki mogą źle wpłynąć na pinata (wiem, brzmi kretyńsko). W grze znajdziemy jedynie tryb single-player, ale będzie możliwa wymiana zwierząt przez Xbox Live. Słowo jeszcze o serialu telewizyjnym, bo ten będzie się z grą w pewien sposób przenikał. O ile w TV obejrzymy przygody pinata z innej strony wyspy, niż te przedstawione w grze, tak zaobserwowane tam sytuacje mogą się nam przydać przy tworzeniu swojego ogródka (relacje między stworkami, preferencje gastronomiczne itd.). Gra zapowiada się niezwykle ciekawie - jakos dotąd nikt nie potrektował poważnie praw rządzących przyrodą, jeśli nie liczyć zjadających się dinozaurów w King Kongu. Wielki powrót Rare? [koso]

XBOX 360 W POLSCE!

Stało się to, na co czekaliśmy od dawna! Wiceprezydent europejskiego oddziału Microsoftu odpowiedzialny za Xboxa 360, Chris Lewis, w rozmowie z Financial Times powiedział, że firma przygotowuje się do inwazji na dziewicze dotąd lądy - Europę Wschodnią, Afrykę Południową i kraje Bliskiego Wschodu. Trzystasześćdziesiątki znajdą się w każdym z tych zakątków świata najpóźniej do końca 2008 roku, przy czym jeśli chodzi o Europę, launch powinien się odbyć jeszcze przed premierą PlayStation 3 - zatem w okolicy listopada tego roku. Lewis stwierdził ponadto, ze Rosja, Czechy, Węgry i Polska są kluczowym terenem we "wschodniej strategii" Microsoftu.

Oficjalna premiera sprzętu to nie tylko brak problemów z jego nabyciem. To przede wszystkim polska wersja językowa Xbox Live oraz pojawienie się gier z możliwością wyboru w opcjach naszego języka. Konsolę będzie można kupić m.in. w sieciach Media Markt, Saturn i Electro World.
W sklepach MM już od jakiegoś czasu można nabyć Xboxa 360, ale zmiana statusu konsoli na oficjalny zmniejszy samowolę cenową i zakończy problemy z gwerancją, serwisem itd.

O tym, ze Microsoft przymierza się do premiery Xboxa 360 w naszym kraju, informowaliśmy jako jedyny polski magazyn już w październiku. W styczniu po części potwierdził te słowa w ekskluzywnym wywiadzie Peter Moore, a teraz mamy już stuprocentową pewność. Szykuje się prawdziwie zażarta walka między next-genowymi systemami MS i Sony, a my wreszcie będziemy mogli się temu przyglądać z perspektywy petnoprawnych członków konsolowej społeczności. Czekamy na rozwój wypadków, a już za miesiąc przeczytacie więcej na temat launchu. [koso]









Rainbow Six: Vegas

XBOX 360 PS3

Developer: UBISOFT MONTREAL **Wydawca:** UBISOFT **Data wydania:** WRZESIEŃ 2006

Dla dołującej ostatnio (nie bójmy się tego słowa) serii, Rainbow Six: Vegas to całkiem nowe wyżyny - i nie mówię tu tylko o jakości NG, ale o paru świeżych pomysłach. Gra powstaje u "źródeł" - w Ubisoft Montreal, a od początku 2004 roku pracuje nad nią 150 osób! A co przyniosły wiatry przemian? Na początek mniej śmierci. Dodano patent w stylu Halo - chwila odpoczynku regeneruje nasze siły, co nie zwalnia nas oczywiście z wykorzystywania naturalnych osłon otoczenia: ścian, maszyn w kasynach, stolików itp. Dla odmiany dostaniemy także opcję ognia zaporowego i widowiskowe przejście kamery w TPP. Gameplay ma przypominać zabawę kotka z myszką - spryt i szybkie zwarcia na krótkich dystansach będą często jedyną opcją przeciwko twardym przeciwnikom. A co powiecie np. na linowy zjazd (rapelling) po ścianie 80-piętrowego drapacza chmur i wbicie się przez okno do pokoju, gdzie trzymani są zakładnicy? Ubisoft nie kryje zadowolenia z poweru next-genów i możliwości implementacji takich efektownych sztuczek. Tak samo jak z realizmu i pieczołowitości, z jaką podchodzi do oddania areny naszych zmagań. Wszystko, co stanie na drodze wymiany ognia, będzie ulegać destrukcji - szyby sypią się w tysiące kawałków, witryny sklepów plują „odłamkami" towarów, a obraz w najbardziej gorących momentach pokrywa się blurem. Dbałość o detale można także przenieść na kwestię wyglądu postaci - opływające w szczegóły jednostki animowane są przy udziale motion-capture (Ubi ma własne studio do tych celów), a do współpracy przy tej kwestii zaproszono Aarona Gilmana - animatora z Hollywood, który pracował m.in. przy "Matrix: Revolutions", "Constantine" i "Hellboy". Ma zapewnić zarówno różnorodność odruchów ludzkich, jak i odpowiedni ich realizm. Oczywiście wszystko idzie do piachu, gdy szwankuje AI - i producent zdaje sobie sprawę, że bywało z tym niewesoło. Tym razem za inteligencję wrogów oraz naszych kompanów odpowiada osobny programista i podobno częściej będziemy chcieli mieć kumpli przy boku, niż sprzedać im strzał w potylicę i przechodzić misję samemu. Prosty i intuicyjny system wydawania poleceń (zależnych od sytuacji) przypisano do krzyżaka na padzie - ma dawać tyle swobody, co w Rainbow Six 3. Użyty w RS:V silnik to na razie tajemnica - nie jest to ani Unreal Engine, ani napęd genialnego GRAW. Z tym ostatnim wspólne jest za to miejsce otwarcia - zaczynamy w Mexico City, a po krótkim wstępie trafiamy do stolicy hazardu. Czas akcji to z kolei wspólny mianownik z serialowym hitem "24" (developer nie kryje inspiracji) - my przeżyjemy w Vegas gorące 12 godzin, od zachodu do wschodu słońca. Dla jeszcze pełniejszej immersji Gracza z akcją zrezygnowano także ze scenek przerywnikowych, w zamian oferując opowieść wplecioną w wydarzenia, w stylu Half-Life 2. Całość ma służyć - trochę przewrotnie - nie zabijaniu terrorystów, a ratowaniu ludzkich istnień. Ubisoft pragnie stworzyć coś więcej, niż tylko kolejny shooter z garścią map do zaliczenia... Tego możemy za to zasmakować w multiplayerze, podobnie jak pełnej kustomizacji postaci i broni, kilku trybów walk, poprawionego matchmakingu (lepszy dobór Graczy) oraz bonusów za osiągnięcia (nowe stroje, gadżety). Planowany jest także co-op przez Xbox Live oraz split dla 4 osób. [butcher]

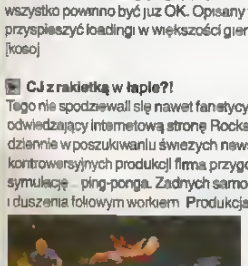


PIGUŁA

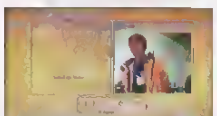
E3 za pasem
Największe branżowe targi już niebawem, spójrzmy zatem, jakie gry na Xboxa 360 zostaną tam zaprezentowane (lista oczywiście nie jest pełna, szykuje się sporo niespodzianek): Crackdown, Gears of War, Mass Effect, N3: Ninety-Nine Nights, Too Human, Vive Pinata (Microsoft), Elveon (10Tacle Studios), Pirates of the Caribbean 3 (Buena Vista Games), Dead Rising, Lost Planet (Capcom), Just Cause (Eidos), Chromehounde, Sonic the Hedgehog (Sega), Stranglehold (Midway). [koso]

Przeczyść pamięć!
Bethesda miała problemy z pamięcią cache w Xboxie 360, która fragmentuje się coraz bardziej przy każdym kolejnym odpaleniu Elder Scrolls IV: Oblivion. Na szczęście można temu zaradzić: należy zresetować konsolę i trzymać "A" podczas bootowania gry - gdy pojawi się logo firmy, wszystko powinno być już OK. Opisany tu sposób powinien przyspieszyć loadingi w większości gier na Xboxa 360. [koso]

CJ z rakietką w łapie?!
Tego nie spodziewał się nawet fanatycy serii GTA, odwiedzający internetową stronę Rockstara kilka razy dziennie w poszukiwaniu świeżych newsów. Otóż znane z kontrowersyjnych produkcji firma przygotowuje symulację... ping-ponga. Zadnych samochodów, strzelanin i duszenia fokowym workiem. Produkcja zatytułowana Rockstar Games Presents Table Tennis ma być wiernym odwzorowaniem tej dyscypliny sportu. Gra będzie exclusive'em na trzystaszesćdziesiątkę i dostępna będzie w USA w cenie 40 dolarów bez jednego centa. Europejska premiera 26 maja (.). Jasny gwint, oni naprawdę robią ping-ponga. [koso]



"Cheeeese" do trzystaszesćdziesiątki
Na marcowej imprezie XFEST, jaką Microsoft urządził w Bellevue w stanie Waszyngton, można było pobawić się kamerą do Xboxa 360, o której pisaliśmy w zeszłym miesiącu. Służyć ona może zarówno do wideokonferencji przez Xbox Live (świadkowie zeznają, że obraz jest wysokiej jakości, a odświeżanie bardzo dobre), e za pomocą programu Digimask można zeskanować sobie głowę i wrzucać do jakiejś gry. Proces ten trwa kilka minut, a efekty wydają się zadowalające - przynajmniej patrząc na zdjęcia. [koso]





"Cheeeese" cz.2
Z kolei na GDC poznaliśmy więcej szczegółów technicznych na temat kamery, odpowiedzi Microsoftu na EyeToya od Sony. Jeśli chodzi o wideo, gadżet ten pozwoli nam na nagranie filmiku o rozdzielczości 640x480 (przy 30 klatkach na sekundę), natomiast w przypadku fotek będzie to 1280x960 (1,3 megapiksela). Kamerka będzie wyposażone w cyfrowy zoom i blisko dwumetrowy kabel, e więcej detali poznamy już na majowym E3. [koso]

Nie dla plebsu
Uważasz się za maniakalnego fana Xboxa 360 i Tomb Raidera? Zatem na pewno skusisz się na konsolę oblepioną malutkimi, kolorowymi kryształkami. By cieszyć się mozaiką tworzącą wizerunek Lary Croft, wystarczy wyłożyć 9 000 euro. Nadal zainteresowany? [koso]



Czym BioWare nas e zaskoczy?
BioWare ma zamiar zaskoczyć swoich sympatyków na zbliżających się wielkimi krokami targach E3. Poza prezentacją Mase Efect, developer zamierza pokazać światu swoją nową grę. Nie jest znana ani jej nazwa, ani też fakt, czy będzie to zupełnie nowe produkcja, czy też sequel jakiejś już znanej Star Wars: Knight of the Old Republic? Jade Empire? Bardzo prawdopodobne, że będzie to druga część drugiego z wymienionych tytułów. Liczymy na coś konkretnego! [koso]

A wystarczyło dać golizne...
Pojawienie się Rumble Roses XX zwiększyło apetyt Japończyków na Xboxa 360 - tydzień po premierze gry konsolę nabyło 3 258 osób, choć przedtem normą było około tysiąca sprzedanych egzemplarzy tygodniowo. Wrestling od Konami zadeblutował na 11 miejscu listy sprzedaży gier na wszystkie konsole. To może napawać Microsoft nadzieją - gdy ukażą się kolejne uwielbiane przez Japończyków produkcje, sprzedaż systemu może wreszcie ruszyć z kopyta. [koso]

Skośnoocy developerzy a Xbox 360
A nowych gier od japońskich developerów na pewno nie zabraknie. Square Enix dłubie nad grą shoot'em-up pod tytułem Project Sylph, nowy tytuł tworzy również team Tri-Ace, znany m.in. ze znakomitej serii Star Ocean. Namco (a w zasadzie Namco Bandai, bo taką nazwę po fuzji nosi teraz ta firma) dostarczy Gundama, przygodową strzelankę Zegapain: XOR oraz Culdcept Saga, dedykowaną przede wszystkim trybowi online grę, której poprzednie części ukazały się na PSX-ie, PS2 i Dreamcaście. Poszkodowani nie będą entuzjaści Xbox Live Arcade - do ściągnięcia będą odświeżone wersje Galagi i Pac-Mana. [koso]

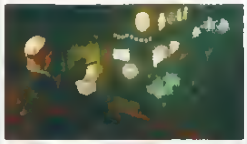
Oblivion - system seller w USA
Ogromną popularnością w Stanach Zjednoczonych cieszy się natomiast czwarta część Elder Scrolls, Oblivion. Od czasu premiery sprzedano 1,7 miliona egzemplarzy gry (Xbox 360 plus pecety), a w przypadku konsoli Microsoftu była to najszybciej sprzedająca się gra w historii! Warto tu jeszcze wspomnieć, że poprzednie odsłona epegowej sagi Bethesdy, Morrowind, do dziś znajduje się w gronie 25 najlepiej sprzedających się gier na pecety i to mimo czterech lat na karku! [koso]

PIGUŁA

Blu-ray jest "be"
Cesar Menendez z Microsoftu rzucił trochę światła ne fakt, iz jego firma nie zamierza wprowadzać zewnętrznego napędu Blu-ray, a jedynie HD-DVD. Powody mają być trzy. Po pierwsze, cena. "Mozesz kupić odtwarzacz BR za 1800 $, a nawet nie będziesz mógł na nim odpalić płyty CD" - mówi Menendez, dodając, ze za tę cenę mozna kupić pleyera Toshiby razem z 40 HD-filmami. Sprawa druga to wsparcie innych firm. Przedstawiciel MS twierdzi, ze tylko kwestią czesu jest kiedy ludzie zaczną opuszczać obóz Blu-raya (potwierdzają to zresztą raporty analityków). Wreszcie po trzecie, Menendez takt przesunięcia premiery PS3 z wiosny na koniec roku widzi właśnie w problemach z technologią BR. Ile w tym wszystkim prawdy - dowiemy się prawdopodobnie dopiero po launchu trzeciej konsoli Sony. [koso]

Trójwymiarowy EyeToy od MS?
Kilka tygodni temu Microsoft uzyskał patent ne metodę rajestrowania ruchu. Przykład przedstawiony w dokumancie mówił o mozliwości śledzenie ruchu uzytkownika przez kilka kamer, a następnie przetwarzanie denych. Skojarzenie z rewolucyjnym padopliotem Nintendo? Fenboye mogą odłożyć kastety, bowiem wniosek patentowy złożono w lecie 2004, zatem na długo przed tym, jak Big N ogłosiło, co zamierza wnieść wrsz z kolejną generacją konsol. Gorące głowy powinien ostudzić też fakt, iz o wspomnianym patencie nikt nie mówi w kontekscie wykorzystania go w grach, a MS nie skomentowało tych informacji. Ale taki EyeToy 3D. Ciekawa sprawe. [koso]

Kuzyn J Allarda również na 360
Hitman: Blood Money miał się pierwotnie ukazać tylko na PS2 i Xboxa, zdecydowano jednak, iz Agent 47 zagości również na Xboxie 360. "Gracze będą mogli położyć ręce na tej grze w jekości HD, co



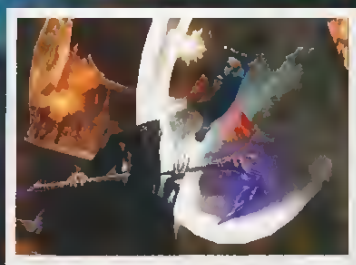
pozwoli im spełnić ich najdziksze hitmanowe fantazje" - moczy się z podniecenia Neil Donnell z IO Interactive (developer). Current-gany dostaną swojego Łysego 2 maja, ne trzystaseśćdziesiątce zawita on 30 maja. [koso]

Sega na zakupech
Doskonale znana fanom piłkarskich menedzerów firma Sports Interactive została wykupiona przez Segę. To kolejny duzy zakup, po nabytym w marcu 2005 r. Creative Assembly (Spartan: Total Warnor). Ekipa SI zakończyła już prace nad nowym Football Managarem (premiera miała miejsce 13 kwietnia), kontynuatorem świetności Championship Managera. To nie koniec zakupów Niebieskich - wydawca sprawił sobie też Secret Level, team odpowiedzialny za America's Army: Rise of a Soldier. [koso]

Devil May Cry 3 PS2
SPECIAL EDITION

Producent / Wydawca: CAPCOM
Data wydania: USA - JUŻ JEST, EUROPA - NIEZNANA





Zawsze lubiłem poznawać historię z obu stron - z perspektywy bohaterów i z perspektywy tych, którym przypadły role wstrętnych badassów. Chętnie poczytałbym o tym, jakim kujonem i pupilkiem był Harry Potter nie dając dojść do głosu innym uczniom, jak na Mordor podstępnie napadł Frodo, jaką suką był Reksio... Eeee. No, w każdym razie mocno ucieszyłem się, że Capcom pozwolił mi wcielić się w Vergila, złego brata bliźniaka Dantego. I wiesz co? Kurde, on wcale nie jest zły! Ba! Kolo jest mega dobry. Przynajmniej w walce mieczem! Wymata tak, że lubiący czerwone gatki syn Spardy wydaje się przy nim małym bobkiem. Jak on wcześniej, w naszych rękach, wygrał ten pojedynek? Od dziś mocno zachodzę w głowę.



Nowa wersja trzeciego Devil May Cry póki co dotarła z Japonii do USA. Decyzja o wydaniu w Europie czeka na zatwierdzenie, ale... ja po prostu nie mogłem się oprzeć. Zresztą chyba każdy, kto słyszał o DMC3: Special Edition, od razu chciał wskoczyć w skórę walczącego japońską kataną Vergila. No, to jadę... Nie tak jednak od razu! Trzeba bowiem albo przejść tę edycję jako Dante, albo posiadać stan gry z „normalnego", poprzedniego DMC3: Zresztą ów save odblokuje kilka głównych niespodzianek. I wcale nie musi zawierać danych z zaliczonej na 100% przygody! Trochę to niesprawiedliwe, ale co tam! Jak się śmiga lepiej uczesanym bliźniakiem? Z jednej strony totalnie kozacko, choć kolo ma tylko jeden styl walki (Dark Slayer). Błyskawiczne cięcia przypominające samurajskie układy, druzgoczące dashe, zamiast spluw - materializujące się w powietrzu, latające sztylety, później generowane energetyczne łuny... Umiejętności można upgrade'ować, choć nie tak widowiskowo, jak u Dantego. Ale skoro tu od razu jest spektakularnie, mocno? Skoro na wstępie możesz swobodnie przełączać postawy i odpalać tryb demona? No właśnie! Sama postać Vergila dodaje grze powera. Niestety, negatywnia zaskoczył mnie brak choćby kilku odrębnych epizodów w jego historii. Po prostu powtarzasz ścieżkę Dantego, co z punktu widzenia fabuły jest czasem totalnie bez sensu. Przykład? Proszę bardzo - zamiast walczyć w deszczu z dobrym bliźniakiem, walczysz... ze swoim klonem! Spodziewałem się poznać całą historię z punktu widzenia bardziej brutalnego syna Spardy, wesz - jego dążenie, żeby wybić ludzi i wrócić do demonicznych korzeni, jego inaczej rozumiane wartości, a tu taka tanioocha! Chałupniczo wrzucona postać Vergila powinna znaleźć się w normalnym DMC3, tutaj chciałem indywidualnie przedstawionej fabuły, łączących wszystko nowych scenek... Szkoda. No i niech mi ktoś powie, co to za walka z Jesterem (mini-nowość)? Klecono ją w 5 minut? Bo wypada średniutko.



▲ Vergil jest piekielnie szybki i masakruje drobniejszych wrogów. Kozacko posługuje się samurajską kataną, zastyga z nią, nie w poziomie...

Nowym trybem jest też Blood Palace, czyli swoisty survival. Ot, śmigasz przez kolejne sale tłukąc nie tony, nie nacje, a całe kontynenty demonicznej populacji! 10.000 leveli, nieustanna młócka i opcja dawkowania sobie tych starć co jakiś czas... Niezle, ale nie ma co pisać wierszy. Raczej ukłon w stronę graczy HC. Dalsze bonusy specjalnej edycji DMC3? Zmieniony, a dokładniej rzecz ujmując - ułatwiony system kontynuacji. Możesz bowiem zaczynać od ostatniego checkpointu ile razy tylko zechcesz (w oryginale umożliwiały to specjalne artefakty), a jeśli masz złoty orb - staniesz do walki dokładnie w tym miejscu, gdzie wbiłeś się w glebę. Dorzuć do tego znacznie obniżony poziom trudności, przeciwników zadających mniejsze obrażenia itd., a otrzymasz jedno... mainstream! Dla niedzielnych Graczy oryginalny DMC3 okazał się zbyt wymagający (mówię o amerykańskiej i europejskiej wersji), teraz będzie więc łatwiej. Na szczęście na ratunek maniakom serii przychodzi opcja dodatkowego, najwyższego poziomu trudności (Very Hard - taki dawny Hard z kosmetyką), przyspieszenia tempa gry czy pozostawienia starego systemu kontynuacji. Pytanie tylko - kto ma na tyle samozaparcia, by własnoręcznie ustawić sobie te rzeczy? Coś czuję, ze większość pójdzie na łatwiznę.

Co tu dużo kryć, DMC3: Special Edition nie jest szczytem wydań rozszerzonych. Nie podkręcono oprawy (patrząc po God of War wiem, że można), nie dorzucono choćby nowych filtrów graficznych, merytorycznie też zbyt wiele się nie zmieniło. Postać Vergila to dobry strzał, ale potencjał można była naprawdę wywindować w powietrze (dodatkowe stroje dla obu postaci to niekoniecznie to, co mam na myśli). Brakuje nowej opowieści, nowego scenariusza. A jednak to nadal totalnie rozwalająca, mega dynamiczna dawka morderczego baletu. Przy dobrej cenie warto się zastanowić nad tą produkcją. W przypadku braku styczności z oryginalnym DMC3 - TRZEBA kupić. □ [myszaq]

Ocena wstępna: 8-

PIGUŁA

Petentują co się da
Microsoft właśnie doczekał się kolejnego patentu - jubileuszowego, bo z numerem 5000 (przypomnę, że gigant z Redmond wpada na genialne pomysły, np. opatentowanie podwójnego kliknięcia myszą). Tym razem prawem chroniony będzie pomysł uczestniczenia w grze przez Xbox Live jako biernego obserwatora, co mieliśmy ostatnio okazję zobaczyć w Project Gotham Racing 3 (Gotham TV). Ja bym sobie chętnie opatentował sposób wczołgiwania się po schodach po wypiciu flaszki wódki - pewnie dałoby się na tym nieźle zarobić. [koso]

Więcej Call of Duty
Niedawno informowaliśmy, że "robią się" dwie gry z cyklu Call of Duty, przyszła czas na konkrety. Już na wstępie zaskakuje fakt, iż akcja jednej z nich (CoD: Modern Warfare) będzie osadzona w teraźniejszości, wrzucając nas do walki ze terrorystami z Bliskiego Wschodu w uniformie amerykańskich Marines lub brytyjskiego S.A.S. Zmieni się nieco konwencja gry, bardziej przypominając teraz Rainbow Six - ważny będzie element zaskoczenia, wspomagany granatami łzawiącymi, pistoletami z tłumikiem i zdobywaniem terenu zaułek po zaułku. Drugi tytuł to oczywiście klimat II Wojny Światowej, ale nie wiadomo, czy otrzyma podtytuł, czy też numerek "3". Ponownie odwiedzimy Normandię, a poza wojskami amerykańskimi i brytyjskimi napotkamy też oddziały z Kanady, Polski oraz francuski ruch oporu. Brzmi to wszystko ciekawie, a informacje sprawdzą w praktyce posiadacze PS2, Xboxów, Xboxów 360 i PS3. [koso]

Hamamura rzuca rąbkiem
Posiadacze Xboxów 360 czekają na RPG-i ze stajni Mistwalker, tymczasem redaktor naczelny japońskiego Famitsu Hirokazu Hamamura zdradził, że niebawem poznamy kolejny wielki tytuł z tego gatunku zmierzający na Xboxa 360. Hamamura dodał, że gdyby ta gra ukazała się na PS2, sprzedałaby się w liczbie 500 tysięcy kopii. Ese, kto się bawi w "ciepło-zimno"...? [koso]

To wyda Ubisoft?
W Sieć wypłynęła lista wydawnicza Ubisoftu. Oto co zaoferuje nam firma w ciągu najbliższych kilkunastu miesięcy: Tom Clancy's Firehawk (Xbox 360, PS3 - marzec'07), Tom Clancy's Rainbow Six 5 (Xbox 360, PS3, Revo, PSP – listopad, zapewne chodzi o RS Las Vegas), Tom Clancy's Ghost Recon 4 (Xbox, PS2, Xbox 360, PS3 - marzec'07), Assassin (Xbox 360, PS3, Revo, PSP - marzec'07), Geme 5 (Xbox 360,PS3 - wiosna'07), Alive (Xbox 360, PS3 - wiosna'07), Naruto (Xbox 360), Rayman 4 (PS2, Xbox 360, PS3, Revo - listopad), Dark Messiah of Might & Magic (Xbox 360, PS3), Brothers in Arms 3 (Xbox 360, PS3, Revo, DS - luty'07), Ninja Turtles (Xbox 360, PS3, Revo - wiosna'07), Highway Battles (Xbox 360), Enchant Arms (Xbox 360 - lipiec), Blazing Angel 1.5 (Xbox, Xbox 360, PS3 - listopad), Ghost Recon 3 Mission Pack (Xbox 360, PS3, PSP). Lista nie jest oficjalna, ale kilka pozycji wrzuca dreszcze podniecenia na kark (czwarte części Ghost Recon i Raymana!). Ubisoft oczywiście zaprzeczył, jakoby lista była prawdziwa, ale zobaczymy, jak zweryfikują ją kolejne miesiące. [koso]

Ace Combat Zero The Belkan War

PS2

Wydawca: NAMCO **Developer:** NAMCO BANDAI
Data wydania: DATA NIEZNANA



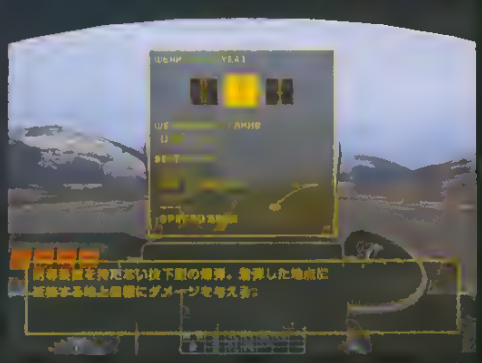
Ocena wstępna: 8

Seria Ace Combat ukazuje się jednocześnie na PlayStation, konsolach Nintendo i na symulacyjna Ace Combat, właśnie doczekała się w Japonii premiery swej najnowszej, szóstej części. Ace Combat Zero: The Belkan War przedstawia nam wydarzenia będące prequelem 04 konfliktów, w jakich mogliśmy wziąć udział w poprzednich odsłonach serii. Spieszę się podzielić pierwszymi wrażeniami z obcowania z tym, co tutaj dużo ukrywać, wspaniałym tytułem.

W kwestii oprawy graficznej odnotowany został ledwie mały krok do przodu - po prostu AC5 wyznaczyło tak wysoki poziom, że ciężko byłoby cokolwiek jeszcze zrobić na tej generacji konsol. Nie będę teraz specjalnie się nad tym rozwodził, powiem tylko, że wygląd wszelkich gór i górek, chmurek oraz ogólne niebo Namco dopieściło do perfekcji. Dopracowano uroczo takie elementy, jak choćby wygląd ataku ze strony baterii SAM. Po krótkim alarmie w końcu widzisz, jak znajdująca się przed Tobą wyrzutnia wypluwa rakietę, która startując z ziemi leci chwilkę niemalże pionowo do góry, zostawiając za sobą smugę, po czym po parabolicznym torze zwraca się i wściekle zaczyna pędzić w Twoją stronę. W spodnie może wtedy nie popuścisz, ale wrażenia są solidne.

Ciekawą nowinką za to jest swoista reputacja, jaką się cieszysz. W czym tkwi rzecz: do kolorków oznaczających różne maszyny i obiekty w grze (wróg, przyjaciel, cel główny), doszedł nowy, żółty. W taki sposób oznaczane są wszelkie budowle cywilne, czy też zneutralizowane samoloty wroga - gdy np. rakieta nie strąciła przeciwnika, ale uszkodziła go na tyle, że nie jest on w stanie kontynuować walki i próbuje opuścić obszar działań wojennych. Za niszczenie "żółtych celów" wskaźnik raputacji przesuwa Ci się w stronę "Mercenary" (najemnik), za to oszczędzanie ich popycha wskazówkę w stronę "Knight" (rycerz). A przy tej dynamice rozgrywki i niejednokrotnie kilkunastu celom widocznym na ekranie, to ostatnie wcale do końca łatwym zadaniem nie jest (np. zlikwidu z chirurgiczną precyzją dwie groźne wyrzutnie SAM ulokowane wśród skupiska rolniczych magazynów). Jeszcze nie udało mi się odkryć, z czym dokładnie wiąże się konkretna reputacja, ale podejrzewam, że może mieć to wpływ na zadania oraz wrogich asów lotnictwa pojawiających się w misjach. A na brak asów z pewnością nie będziesz narzekał, bo w grze można wyłowić ich aż... 168 (!!!). Latają oni w konkretnych, specjalnych formacjach, więc do pełni zabawy (zaliczanie misji na najwyższą rangę, zdobywanie samolotów i medali) doszło teraz polowanie na tych wszystkich świetnych pilotów. O większej ilości kamuflaży czekających na odblokowanie nawet nie wspominam. Napomknę jednak o tym, że teraz kasę pożytkujesz nie tylko na nowe maszyny, ale też i uzbrojenie. Poza standardowym działkiem i uniwersalnymi rakietami, każdy z samolotów może też zabrać na pokład wybraną spośród trzech charakterystycznych dla danej maszyny broni specjalnych (np. multi-rakiety namierzające kilka celów na raz). Zauważyłem też, że w niektórych misjach pojawia się możliwość wyboru grupy uderzeniowej, co też określa od razu specyficzne cele. W jednej misji uderzenie przeprowadzane jest przez trzy eskadry. Pierwsza z nich ma się skupić na zniszczeniu obrony w przesmyku morskim, druga powinna zająć się pilnowaniem i ochroną konwoju transportowego, a trzecia dostaje zadanie przeprowadzenia oskrzydlającego uderzenia na wrogą flotę oczekującą na naszych na otwartym morzu. Jak się możesz domyślić, działania wojenne prowadzone są na jeszcze większą skalę, niż w AC5. Latasz nie tylko ze swoim skrzydłowym (notabene jest teraz większa ilość możliwych rozkazów), ale właśnie wielokrotnie wchodzisz w skład pokaźnej grupy uderzeniowej. Cieszy to, że teraz Twoi sojusznicy nieco lepiej sobie radzą w powietrzu, a nie tylko - jak w ostatniej części - odciągają przeciwników od Ciebie, ale jeszcze bardziej raduje poprawione AI odpowiadające za wrogie maszyny.

Jak się zdaje po pierwszych oględzinach, The Belkan War nie jest zrobione z taką wielką pompą, jak ostatni Squadron Leader (jak Unsung War). Zanim jednak ocenię fabułę i pełnię filmowej otoczki, jaką pięknie ostatnio ozdobiono te wszystkie ekscytujące zmagania, poczekam aż gra opuści granice Japonii i w pełni ją ukończę. Ace Combat Zero: The Belkan War nie będzie może jakimś potężnym kopem w głowę, ale i tak zapowiada się nad wyraz apetycznie - ja już nie mogę się doczekać zrozumiałej wersji. □ [Kail]



▲ Achtung, warning, uciekać! Córka generała za kółkiem! Zamiast sprawdzić lusterka, nic tylko mokkjać i dumanio nad wyborem wibratora na misję

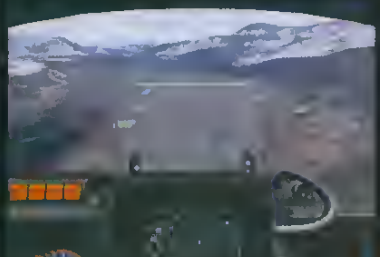


▲ Ładnie, nie? Standardowo dla serii, jest tutaj ogromna ilość uroczych krajobrazów.



▲ W ACZ zastosowano przeżywającą ostatnio renesans technikę green/blue screen, wrzucając żywych aktorów w renderowane środowisko. Efekt bardzo udany!





▲ Naprawdę jestem zadowolony z kokpitów: nie są naciągane guzikami, tocz funkcjonalne i oferujące dobry widok.



PS3

WWE Smackdown vs. RAW 2007

Wydawca: THQ **Developer:** YUKE'S MEDIA CREATIONS **Data:** IV kwartał 2006

Posiadacze Xboxa 360 oraz uważni Czytelnicy naszych recenzji wiedzą, jakich wrażeń (również wizualnych) dostarcza next-genowe Fight Night Round 3. Do tej samej ligi jakościowej zmierza nowy wrestling z kultowej serii Yuke's. 20.000 poligonów na każdym zawodniku (na next-genach), pot, detale ciała (tatuaże, blizny), obuwie, mimika twarzy: zacięcie, wściekłość, strach i ból - nawet brak HUD. Oczywiście kolejny Smackdown to nie tylko kosmetyka dla oczu - podstawowa nowość to system chwytów przy pomocy analoga. Przy pomocy prostego wychylenia gałki decydujemy kiedy, z której strony chwycimy przeciwnika i co z nim zrobimy. Trzymając go w powietrzu możemy walnąć taunta do publiki lub naszego oponenta, podejść do liny i odstawić jakąś widowiskową akcję. Do dyspozycji mamy ponad 40 interaktywnych kombinacji, łącznie z kręceniem ciałem młynka nad głową (zataczamy kółka analogiem). Oczywiście nie jesteśmy ograniczeni linami ringu - poza nimi znajdziemy 20 miejsc przewidzianych do zabawy, a w nich z użyciem elementów otoczenia możemy kontynuować masakrę: wkomponować czyjąś facjatę w sędziowski dzwonek czy pręty stalowej klatki. Rzucenie gościa w tłum owocuje fontanną popcornu, a on sam może liczyć na pomocne dłonie publiki, usłużnie podające np. parasol czy gaśnicę. Możemy sprawdzić także jakość i trwałość nagłośnienia, rozbijając na wrogu kolumny estradowe w otoczeniu snopów iskier - porażenie prądem included. 1000 animowanych, żywo reagujących postaci w pełnym 3D na widowni to oczywiście domena next-genów. Dodajmy do tego aktualny line-up najlepszych zapaśników, największe legendy areny, tryb Create-a-Superstar z opcją kustomizacji 250 części ciała i wyposażenia oraz bogaty tryb online z obsługą headsetu. A to dopiero pierwsze jaskółki tego next-genowego wrestlingu, które THQ wypuściło na wolność i pożarcie mediom. Wielbiciele panów w latexowych rajtuzach nie mają prawa się zawieść. □ [butcher]

KRĄŻĄ PLOTKI:

- SCEE podpisało umowę first-party z Playlogic Entertainment. Na jej podstawie owa ekipa ma stworzyć pewną tajemniczą produkcję na potrzeby konsol Sony. SCEE potwierdza deal, jednak milczy w temacie gry i konkretnej platformy.
- Electronic Arts niedługo zgarnie pod swe skrzydła twórców popularnej serii Battlefield - szwedzkie studio Digital Illusions CE (BF2 na X360 rządzi!). Tak przynajmniej wynika ze wstępnego porozumienia, jakie firmy zawarły między sobą. DICE zasiliłoby coraz liczniejsze grono międzynarodowych ekip developerskich skupionych wokół EA.
- cena PlayStation 3 wynosić będzie pomiędzy 499 a 599 euro. Tak przynajmniej wynika ze słów vice-bossa SCEE i szefa SCE France - George'a Fomaya. Kwoty te "wypsnęły" mu się podczas wywiadu radiowego dla stacji Generations Europe 1 i momentalnie obiegły świat. Z kolei 499 $ to liczba, która zaczyna coraz częściej przewijać się w rozmowach developerów za oceanem. Petrząc na adekwatną sytuację cenową z X360 (399 $=399 euro). Amerykanie znowu będą do przodu.
- oprócz X-Men 3, czy jak kto woli X-Man Official Movie Game, największy mofo spośród mutantów - Wolverine - dostanie własną grę w przyszłym roku. Skupieć ma się głębiej na przeszłości Logana i jego udziale w programie Weapon X.
- kolejny kultowy senal z USA doczeka się adaptacji na konsole - tym razem mowa o Lost (u nas "Zagubieni"). Premiera ma jesieni - możemy oczekiwać przygodówki akcji, co ciekawa, podobno z trybem online.
- Sega szykuje kontynuację Condemned na PS3 oraz Xboxa 360. Oby była dłuższa i lepszej jakości niż oryginał.
- THQ przesunęło premierę swej herdkorowej symulacji motocyklowej MotoGP 06 na lato tego roku.
- Activision zrezygnowało z produkcji gry Iron Man. Powody nie są znane.
- Full Auto 2 wjedzie na next-geny w przyszłym roku (nie mówię o Revolution.). Czy uda się pokonać Burnouta 5?
- Phantasy Star Universe, sequel kultowego w pewnych kręgach Phantasy Star Online, przybędzie oprócz PS2 także na 360-tkę (kilka miechów później). Co więcej - dzięki temu, że nasze statsy i osiągnięcia zapisane będą na serwerach Segi, będzie można je przenieść z PS2 na maszynę Microsoftu i kontynuować rozgrywkę w next-genowej jakości.
- prace nad The Godfather 2 już dawno ruszyły pełną parą, a ulice ponownie zaroją się od mafii w przyszłym roku. [butch]
- że kolejna GTA będzie grą sieciową! Choć wynika to tylko z faktu, że Rockstar na swojej stronie internetowej zamieścił ogłoszenie o konkursie na stanowisko Network Programmera.
- ze Hudsonsoft przymierza się do wrzucenia na Xbox Live Arcade klasycznej wersji Bombermana.
- na temat dat premier kilku nowych gier. Źródłem informacji był sklep internetowy Gamestop, gdzie znalazły się takie pozycje, jak: Def Jam 360 (premiera 1 czerwca), ShadowClan od Tiger Hill Entertainment (1 czerwca) oraz Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2 (1 października). [Koso]

SKUP • SPRZEDAŻ • SERWIS • WYMIANA

DO KAŻDEGO KLIENTA PODCHODZIMY INDYWIDUALNIE !
ZADZWOŃ I ZAPYTAJ - NORBY UDZIELI WSZELKICH WYCZERPUJĄCYCH ODPOWIEDZI NA TEMAT KONSOL, DORADZI W ZAKUPIE I WYBORZE KONSOLI, OBJAŚNI DZIAŁANIE SPRZĘTU
KAŻDY PROBLEM I ZAKUP POSTARAMY SIĘ ZREALIZOWAĆ W EKSPRESOWYM TEMPIE!

norbit
konsole · gry · akcesoria
http://www.norbit.pl
czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 15:00

PS2 Slim 499zł | PlayStation2 399zł | 69zł | 89zł | 34zł | NETWORK ADAPTOR 139zł | 79zł | 179zł | 159zł | 149zł | 149zł | 99zł | 79zł | 99zł
Xbox + Evox 699zł | + instalacja dysków np. Xbox + 160GB 999zł | 109zł | 99zł | 99zł | 99zł | 59zł | 49zł
Xbox360 Core 1299zł | Xbox360 Premium 1799zł | 239zł | 139zł | 199zł | 149zł | 149zł | 129zł
GameCube 399zł | 39zł | 39zł | 139zł | 129zł | 119zł | 99zł | 79zł | 49zł
PSP value pack 899zł | PSP play&pack 999zł | 249zł | 39zł | 29zł | 169zł | 169zł | 149zł | 129zł
PSOne 229zł | 19zł | 29zł | 14zł | 129zł | 69zł | 69zł | 49zł | 39zł

TWÓJ ULUBIONY SPRZEDAWCA !
DLA CZYTELNIKÓW PSX EXTREME
WSZYSTKIE ZAKUPIONE KONSOLE WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
58-300 Mitlicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

RZETELNY SERWIS!
WSZELKIE AKCESORIA DO KONSOLI
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN !!!

SKLEP PROWADZI NORBY (REDAKTOR I TESTER SPRZĘTU DLA PSXExtreme OD 1997 ROKU) PSX EXTREME
KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE !
BŁYSKAWICZNA WYSYŁKA NA CAŁĄ POLSKĘ!
ZAWSZE NISKIE CENY! • ZADZWOŃ i SPRAWDŹ!

FINAL FANTASY XII

Zax i Koso wzięli się wspólnie do intensywnego testowania japońskiej wersji Final Fantasy XII. Po poznańsku - krytycznie, wnikliwie, upierdliwie!

Yasumi Matsuno długo kazał nam czekać na swe kolejne, po Ogre Battle, Final Fantasy Tactics i Vagrant Story, dzieło. Czy najlepsze? Na to pytanie będziemy starać się odpowiedzieć tak wiarygodnie i szczerze, jak tylko potrafimy, bez zawracania sobie głowy fanboyami seni, hiper-optymistycznymi ocenami innych serwisów (Famitsu 40/40) czy ogólnym klimatem wytworzonym wokół nowej gry Square Enix. Postawiliśmy sobie trudne zadanie rozebrania gry na czynniki pierwsze, byście byli świadomi, w co się ładujecie ze swoim czasem i pieniędzmi. Jest to surowa analiza, ale bez zapominania o sercu i pasji, którymi albo gra została obdarzona, albo nie. Można nazwać to klimatem danego tytułu - ten z charyzmatycznymi bohaterami i ciekawym systemem zawsze jakiś ma. Swój własny. Gry bezjajeczne, mdłe, są tylko wtórne, zapomniane kurzą się w swych pudełkach. Do której kategorii zaliczyć FFXII? Ile serca włożyli twórcy w nowego Fajnala? I co mają do tego wszystkiego Gwiezdne Wojny, tej? Zapraszamy do zapoznania się ze światem Ivalice...

Is this your story...?

Właściwe to było nam dane krzątać się tu już dwa razy. Najpierw smakowaliśmy barwny świat Ivalice przy okazji FFT, a później w odsłonie na GB Advance. Jakże jednak zdziwią się fani FFT, gdy zobaczą te wszystkie latające machiny, pierdolpty, półnagie króliczyce i przeróżne ufoludy, tudzież ufolongi. Odpustowe szaleństwo - feeria barw i przeróżnych motywów, czasami zupełnie niespójnych, oto świat FFXII. Gracz czuje się, jakby nie uczestniczył w życiu Ivalice, tylko jakby przeniósł się na planetę Tatooine z "Gwiezdnych Wojen". No bo jak wytłumaczyć obecność myśliwców plujących laserami, całych armad powietrznych statków i transporterów żywo przypominających te z "Ataku klonów"? Takie jest jedno oblicze świata FFXII - zdecydowanie bardziej futurystyczne niż np. FFVII. Druga strona nowego Ivalice to Europa średniowiecza, to rycerze w pełnopłytowych zbrojach, z dwuręcznymi mieczami, dosiadający rumakowchocobosów. Porównanie z Vagrant Story jest jak najbardziej na miejscu - ba, stwierdziliśmy nawet, że z początku FFXII może uchodzić za sequel tejże gry! Jest jeszcze trzecie oblicze Ivalice





▲ Po lewej zgrabna pupa Penelo, po prawej jeden z osobliwych mieszkańców Ivalice... przypomina ufoka z uniwersum Star Wars.

Oprócz klimatu SW i średniowiecza pojawia się jakby kalka FFX - półnagie postacie, wakacyjno-tropikalny klimacik. Jest egzotycznie i niestety, taki amelgamat, tudzież miszmasz, może uchodzić za śmieszny i trochę kiczowaty. Do gry należy więc podchodzić z otwartym umysłem... na zapożyczenia z różnych, często zaskakujących miejsc i idei.

Przejdźmy do sedna: jak wypada fabuła w nowym dziele Square Enix? Jest jak lizaki. Z początku rozkoszujesz się smakiem cukrowej kulki, lecz z czasem oswajasz się z jej aromatem, aż w końcu pozostaje tylko plastikowy bolec, który można już tylko wyrzucić. Tak też jest z FFXII - na początku zatracamy się w możliwościach i niuansach fabuły, później wszystko siada, całe napięcie, stosunki między naszymi postaciami nie idą do przodu, nie ma nawet romansu. Kiepsko. W ogóle to główny bohater, Vaan, wrzucony jest do historii na siłę - wydaje się, że liderem miał być według scenarzysty Balfleat, dorosły, czasem cyniczny mężczyzna, powietrzny pirat, który jest właściwą sprężyną całej akcji i sam często powtarza sarkastycznie: "To ja jestem głównym bohaterem tej historii"(!). Po co wrzucono tu tego miejskiego złodziejaszka Vaana? Jak mówili developerzy w wywiadach: mainstream lubi młokosów, z którymi może się utożsamiać.







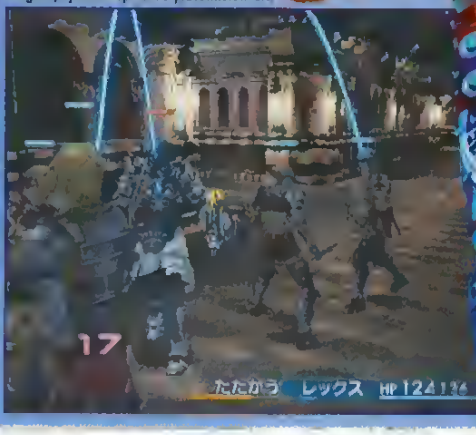


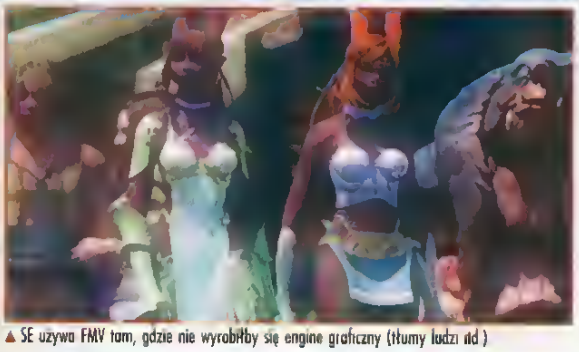






▲ Przejażdżka chocobosem słono kosztuje w FFXII. A głów nie dostajemy po walce z wrogiem, tylko za sprzedaż przedmiotów etc.





▲ SE używa FMV tam, gdzie nie wyrobiłby się engine graficzny (tłumy ludzi itd.)

To smutne, że jedyne, co robi w fabule ten chłopiec, to pogaduchy ze swoją dziewczyną Penelo i przedrzeźnianie Ashe (nazywa ją po japońsku "Omae") - księżniczki, która chce zrzucić jarzmo okupacji Złego Imperium (skąd my to znamy... Star Wars?) Jak mogło Square nie wykorzystać potencjału związanego ze śmiercią pewnej niezwykle ważnej dla Vaana osoby, czy chociażby jego pasji do podniebnego korsarstwa? Ciężko to zrozumieć! Najciekawszą postacią, obok Balfleara (prawie Han Solo), jest Basch (prawie Obi-Wan, "prawie" robi dużą różnicę) - rycerz wmanewrowany w zdradę swego króla przez pewnego złego brata bliźniaka (sic!), no i wymieniona księżniczka Ashe, która rzeczywiście jest z krwi i kości, ma swoje motywy i tragiczną przeszłość. Całościowo nie jest źle, FFXII prezentuje dosyć dorosły nastrój, bez infantylizmu znanego z choćiażby z FFX, ale jednak... ten scenariusz jest po prostu źle napisany. Ktoś zapomniał, że liczą się też relacje między naszymi bohaterami, a nie tylko eksploracja kolejnych krain. Nie chcemy nawet wspominać o Suikodenie V, który swoją rozbudowaną historią zawstydza przewidywalną fabułkę FFXII. Nie jest to też niestety kaliber VS czy FFT. Ale z ostatecznym werdyktem wstrzymajmy się do europejskiej premiery.

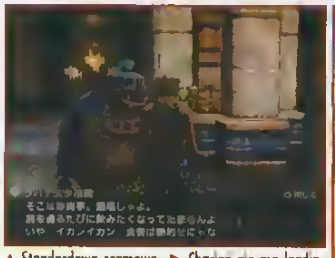
Viva la revolucion!

Zmiany, zmiany, zmiany. Taki powinien być podtytuł dwunastej części Final Fantasy. Zmieniło się wszystko, począwszy od samego feelingu i klimatu gry, aż po podstawowe elementy systemu. Zamiast zawieszonych gdzieś w nieruchomej pozycji kamer, mamy tu szalonego operatora przyspawanego do pleców bohatera - co bardziej obcykani technicznie zwą to widokiem TPP,) Jeśli dodać do tego charakter początkowych lokacji i twarze postaci wykonane w stylu rodem z Vagrant Story, fani wspomnianego tytułu poczują się jak w domu. Zmieniła się sama eksploracja miast. Teraz porozmawiać można jedynie z postaciami, nad którymi widnieje charakterystyczny dymek. Myli się jednak ten, kto twierdzi, że to ogranicza interakcję do minimum. Wprost przeciwnie, teraz NPC-e mają więcej do powiedzenia, z kolei zalane tłumami ulice miasta robią znacznie lepsze wrażenie niż "metropolia" zamieszkana przez 5 osób. Koniec z randomowymi starciami - w FFXII możesz zaatakować w dowolnym momencie przechadzającego się gdzieś w pobliżu potworka, co jest jednak najważniejsze potyczka odbędzie się bez żadnego loadingu i przechodzenia do innych ekranów! Starcie są jednak, że tak to ujmę, "mniej real-time'owe" niż np. w serii "Tales of ". Otóż mamy tu do czynienia z pewnym przerostem formy nad treścią, niby można dowolnie poruszać się postacią po polu walki i zbliżać do rywala dopiero wówczas, gdy naładuje się pasek ataku (tak, paski są nadal), ale to w zasadzie na nic się nie przydaje - wróg i tak nas dosięgnie swoim szlagiem. Chyba że... biegnąc do nas zakleszczy się między pozostałymi członkami naszego teamu.) Walki zmieniły się po prostu w mniejszym stopniu, niż można było tego oczekiwać czytając zapowiedzi twórców.

A propos drużyny. Podobnie jak we wspomnianych "Talesach", tak i tu w jednej chwili możemy sterować tylko jedną postacią, pozostawiając pozostałe same sobie (choć nie do końca, o czym za chwilę). W dowolnej chwili możemy jednak włączyć listę poleceń... i tyle jeśli chodzi o real-time. Gra zostaje zatrzymana, a my spokojnie wybieramy, czym ma zaatakować Vaan, tudzież jakiego użyć przedmiotu. Z poziomu tego menu możemy też zmienić priorytety zachowania pozostałych bohaterów. Może to i lepiej, że nie jesteśmy "niepokojeni" nieubłaganie płynącym czasem - o ile z początku walki są proste i wydymane z jakichkolwiek elementów tektycznych (i ciągnie się to niepokojąco wiele godzin...), tak z czasem pewnie byśmy przeklinali na czym świat stoi, nie mogąc nadążyć ze skakaniem po komendach. Ale autorzy tak czy siak postanowili ułatwić nam zadanie, wprowadzając Gambit System.

Czym to jeść? Siląc się na stworzenie definicji, nazwałbym to "systemem automatycznej, przypisanej reakcji". GS pozwala nam ustalić sposób, w jaki zachowa się postać (również ta, którą aktualnie kierujemy), gdy zajdzie określona sytuacja. A zarówno sposób, jak i sytuację określamy my. Najprostszy, pierwszy z brzegu przykład - jeśli HP postaci spadnie poniżej 70%, rzuca ona na siebie (lub rannego towarzysza) Potion. Albo jeśli przeciwnik jest czuły na ogień, stosuje czar Fire. Albo jeszcze atakuje najsilniejszego z rywali określonym zaklęciem. Kombinacji jest mnóstwo i musimy napisać, że tyle majsterkowanie i ustawiania nie było w Finalach od czasu siódmej części i łańcuchów Materii. Gambity dzielą się zasadniczo na dwa rodzaje: te dla bohaterów (uzdrawianie, leczenie negatywnych statusów i dodawanie pozytywnych, rzucanie Phoenix Down na poległych) i te dla przeciwników (najczęściej magia ofensywna). Istotna jest kolejność wyprowadzanych kombinacji. Co ważne, na początku masz dostęp jedynie do garstki akcji i reakcji, wraz z postępami w grze pojawia się ich coraz więcej. Umiejętne ustawienia Gambita owocują sytuacją, w której na polu walki nie robisz nic poza poruszaniem się postacią - bohaterowie atakują według przygotowanego przez Ciebie szablonu. Dobra, dopracowana rzecz.

Inną nowinką w serii, choć już nie tak świeżą i bezpośrednio związaną ze zmianami w systemie, jest License Board. Mechaniką przypomina Sphere Grid, tyle że tym razem nie od zdobytego doświadczenia zależy, w jakim kierunku nasza postać będzie się rozwijać. Wiąże się z tym jeszcze jedna ważna rzecz - w FFXII nie założysz znalezionej zbroi, nie użyjesz kupionego miecza, dopóki nie będziesz miał nań licencji. W praktyce wygląda to tak, że za wygrane starcia otrzymujesz Licence Points (LP), które następnie pozytkujesz na zakup odpowiednich licencji na boardzie. Kupujesz np. "pozwolenie" na użycie zbroi lub hełmu, i od tego momentu możesz nosić dany sprzęt. Każda postać ma swój własny License Board, plansza dzieli się na północną i południową część - w obrębie pierwszej znajdują się m.in. czary i akcesoria, w ramach

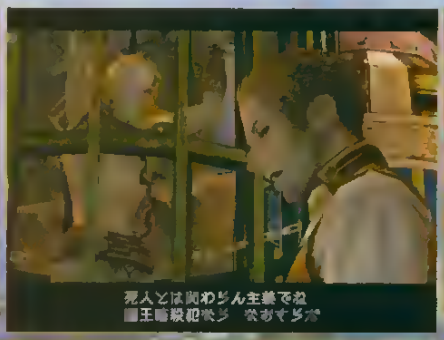


▲ Standardowa rozmowa z kolejnym klonem-NPC: pan świniak z irokezem na głowie, do usług.



▶ Chociaż nie ma loadingów przed walkami, twórcom udało się zrobić obszerne lokacje do eksploracji.









▲ Walka. Ktos ma silence, ktos atakuje, ktos wlasnie puszcza gazy i wszystko dzieje się automatycznie!



▲ Kupic to sobie mozesz tego lsniącego brzeszczota, ale zastosowac dopiero po wizycie na License Board



▲ Niezwykle fajnie wypada mapa, ktora jest automatycznie uzupełniana podczas podróży. Ładna, przejrzysta



drugiej zaś bronie i "ciuszki ochronne". Jeszcze jedna wazna kwestia - mozna kupować licencję wyłącznie na przedmioty widoczna na szachownicy. Tymczasem pola są w większości zakryte - odkrywają się dopiero miejscówki sąsiadująca z właśnie zakupionym "pozwoleniem". I o ile z początku warto własnie poprzez License Board nadać postaciom odpowiednia funkcja (lakarz, główny atakujący, mag), tak później jest wszystko po "finalowemu" - pakując postacie z kazdej z nich czynimy wszechstronnego madafakę. Obaj na to narzekamy, ale ten element w seri Square Enix juz chyba nigdy nie ulegnie zmianie.

Kwestię nowinek dopełniają Clan Report oraz Mob Hunts. W FFXII mozemy nalezec do klanu, a członkostwo to przynosi sporo korzyści - choćby darmowe przedmioty i mozliwość zakupienia gadżetów normalnie niedostępnych. By podnosić swoją klanową rengę, nalezy wykonywać Mob Hunts - polowanie na pacjentów ścigenych listem gończym. Odbieramy zlecenie i ruszamy

▲ Tak wygląda License Board, gdzie odblokujesz mozność władania lśniącym brzeszczotem

na łowy, zdobywając w ten sposób kasę, przedmioty i nowe zlecenia. Głębiej w ten temat wgryziemy się przy okazji europejskiej premiery gry.

JakwyglądaklataVaana?

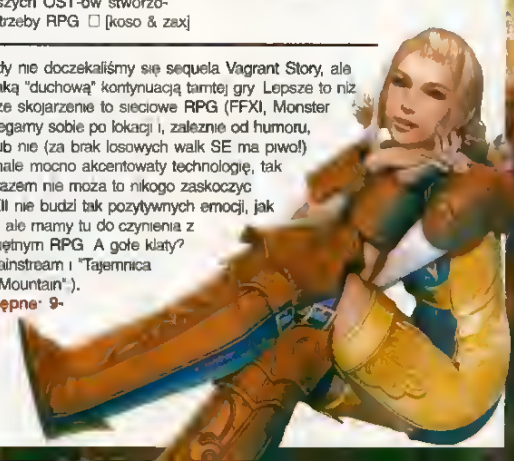
Od kazdej części FF oczekujemy wyznaczania nowych standardów wizualnych w RPG. Nie inaczej jest z dwunastą odsłoną seri. Szczególnie pięknie prezentują się buzie wazniejszych dla fabuły postaci - niesamowita mimika i realizm, ktorych dotąd nie widzieliśmy na PS2 zbyt często. Podobnie udanie prezentują się wielkie, otwarte przestrzenie i ich eksploracja. Całość jest lekko rozmyta specjalnym filtrem. Niestety, kiedy go wyłączymy, grafika robi juz srednie wrazenie (rozdzielczość tekstur, "pazurki"). SE wycisnęło z PS2 co mogło. I to niestety rowniez widać. Kamerą mozna obracać dowolnie, więc jeśli oddalimy ją, a później zbliżymy, mozna łatwo zauważyć, za wszystkie obiekty 3D NPC-ów mają gradację dwustopniową, tzn. bogaty w polygony model na oddalenia, i lepszy, na zbliżenia. Chodzi o odciążenie PS2. Problem w tym, ze przejście między nimi widać zbyt wyraźnie. Tak samo jest z wizerunkami naszych postaci - w cut-scenkach mają piękne buźki, ale juz w grze całkiem zwyczajne maski (patent znany z FFX). Dalej: cienie postaci są pełne w cut-scenkach, w gamepleyu to zwykłe "koła". Pop-up obiektów jest zbyt widoczny, zresztą jest tych obiektów niewiele (mało drzew, krzaków, wizerunki NPC-ów się powtarzają). Sam wygląd dungeonów często razi prostotą i nie przystaje do reszty oprawy. Na szczęście moogle są słodkie, a chocobosy duże i mięciutkie. Jak kaczuszka, albo nawet dwie.

Udźwiękowienie, dialogi i sama muzyka prezentują wysoki poziom. Hitoshi Sakimoto (FFT, VS) godnie zastąpił Nobuo Uematsu, wprowadzając bardziej klasyczne brzmienie. Szkoda jednak, ze rytmy podczas walk nie zmieniają się na zywsze, a i brakuje jakichś charakterystycznych motywów w samych utworach. Ciągle eksploatuje się "Prelude", nie mogąc zaproponować nowego "szlagieru". Nie znajdziemy takiego w FFXII. Co nie zmienia faktu, za to jeden z porządniejszych OST-ów stworzonych na potrzeby RPG. □ [koso & zax]

Koso: Jest inaczej, choć nie doskonale - ja ten warant kupuję, bo random encounterów mam dosyć w normalnym zyciu (komisja poborowe, akwizytorzy itd.) FFXII podoba mi się bardziej od Dragon Questa VIII. Wolę względny realizm, niz zabiego króla i pastelowa kolory, a nowe trybiki mechanizmu (Gambit System, License Board) świetnie do mnie trafiają. Choć niestety gra wydaje się cierpieć na brak fabuły na wysokim poziomie - to również przełom w serii. Ocenę nieco zawyżam, na zachętę.
Ocena watępna: 9-

Zax: Postawiliśmy ws wstępie pytanie: ile serca tworców jest w nowym Finalu? Czas juz powiedzieć, że jest go sporo, i to się czuje przez cały czas gry. Wielki szacunek nalezy się ludziom, ktorzy podołali wyzwaniu i wyzwolili nas od zmory loadingów przed każdą walką oraz mozolnego powtarzania wciąż tych samych poleceń. Wiele serca, ale i wiele dwuznaczności kryje w sobie FFXII (o czym szerzej w "Kąciku RPG").. Jedni go pokochają, inni - znienawidzą. Tylko mdłe rzeczy podobają się wszystkim.
Ocena wstępne: 9=

Dżujo: Nigdy nie doczekaliśmy się sequela Vagrant Story, ale FFXII jest taką "duchową" kontynuacją tamtej gry. Lepsze to niż nic. Pierwsze skojarzenie to sieciowe RPG (FFXI, Monster Hunter) - biegamy sobie po lokacji i, zaleznie od humoru, walczymy lub nie (za brak losowych walk SE ma piwo!). Ostatnie Finale mocno akcentowaty technologię, tak więc i tym razem nie moza to nikogo zaskoczyc. Moze i FFXII nie budzi tak pozytywnych emocji, jak "dziesiątka", ale mamy tu do czynienia z ponadprzeciętnym RPG. A gołe klaty? No cóż - mainstream i "Tajemnica Brokeback Mountain".).
Ocena wstępne: 9-



PLAYSTATION 3

Bomba wybuchła! Długo oczekiwana lawina oficjalnych informacji odnośnie PlayStation 3 zalała świat dokładnie 15 marca - prosto z konferencji Sony pt. PlayStation Business Briefing 2006 w Japonii, na tydzień przed Game Developers Conference, które dołożyło kilka kolejnych konkretów w temacie softu. Jako że trochę czasu minęło, możemy podsumować na zimno i bez bicia piany najważniejsze fakty. [butch]

Hardware





PlayStation 3 będzie miało ogólnoświatową (!) premierę na początku listopada 2006 (do 10.XI max. - również Australia). Moce produkcyjne wynosić będą 1 milion sztuk miesięcznie, do marca 2007 planuje się wrzucenie na rynek 6 mln sztuk. Oficjalna cena sprzętu nie jest jeszcze znana, ale potwierdzono, że system będzie sprzedawany w komplecie z HDD o pojemności 60 GB, na którym od startu siedzieć będzie system Linux. Ken Kutaragi w swym wystąpieniu wyraźnie zaznaczył, że developerzy powinni od początku tworzyć gry z myślą o HDD i wykorzystaniu możliwości, jakie daje. Padło także stwierdzenie o możliwości upgrade'u HDD, ale nie wiadomo, czy będzie opcja wyboru pojemności przy zakupie (wątpliwa), czy większy twardziel dostępny będzie jako zakup dodatkowy w późniejszym terminie. Finalne dev-kity dostępne będą od czerwca - potwierdzono dostępność zoptymalizowanych narzędzi w postaci AGEIA, Havok oraz Unreal Engine. Kutaragi obrazowo opisał przesiadkę na PS3 jako wejście w świat 4D. Era 8 i 16-tu bitów ze sprite'ami 2D zyskała określenie "płaszczyzna" (Plane), PSone oraz PS2 z grafiką 3D to "przestrzeń" (Space), a PlayStation 3 ze światami 4D to przekaz "na żywo" (przestrzeń i czas - Live). [butch]

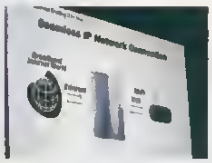
Software

Gry nie będą posiadać kodowania regionalnego, podobnie jak to jest teraz na PSP. Znikają tym samym problemy z oczekiwaniem na terytorialne premiery oraz importowaniem upragnionych tytułów z dowolnego zakątka na Ziemi. Wydawcy i developerzy dostają wolną rękę co do umieszczania kilku różnych wersji językowych danej gry na jednym dysku BD i sprzedaży tego w różnych regionach świata. Równie dobrze na nośniku może znajdować się tylko jedna wersja (np. angielska), ale mamy 100% pewności, że gra sprowadzona z Japonii czy USA będzie działać na europejskiej konsoli. Potwierdzono także, że PS3 będzie w 100% "backward compatible" - tzn. uruchomimy na niej dowolne produkcje z poprzednich stacjonarnych konsol Sony. Co więcej - podbita zostanie ich jakość, ale póki co brak informacji czego oprócz rozdzielczości może to dotyczyć. [butch]

BD/HD

PlayStation 3 jest kompatybilna ze wszystkimi odbiornikami TV i zawierać będzie pełnowartościowy napęd Blu-ray, umożliwiający odtwarzanie dysków BD o pojemności do 50GB (dyski dwuwarstwowe). To właśnie kwestie finalnej specyfikacji standardu BD oraz ochrony zawartości są przyczyną opóźnienia premiery, ale pozwoliło to jednocześnie na wprowadzenie supportu HDMI (połączenie cyfrowe wykorzystywane w sprzętach HD). Zdjęcie "zaplecza" PS3 potwierdzają jednoznacznie, że wyposażona ona będzie w 2 wyjścia HDMI. Posiadały je także dev-kity na GDC, na których prezentowano dema i trailery, ale często z nich nie korzystano, wybierając tradycyjne wyjście Multi-AV. PS3 otrzyma także możliwość wyświetlania obrazu w maksymalnej rozdzielczości HDTV - 1080p (1920x1080). [butch]

Online



Wraz z konsolą wystartuje nowa, ogólnoświatowa struktura sieciowa PlayStation Network Platform - przynajmniej w początkowej fazie korzystanie z niej ma być bezpłatne. Od startu oferować będzie matchmaking, przesyłanie wiadomości, rankingi, listę przyjaciół, chat głosowy i wideo, zakupy "w grze" (in-game shopping - np. nowy samochód do GT5 za dolara), mikropłatności (podobnie jak Xbox Live), ściąganie gier na HD, a w późniejszym terminie także download/upload innych danych (muzyka, filmy oraz inne cyfrowe media - Sony nie chce ograniczać zawartości jedynie do związanej z grami). Tożsamość użytkownika ma być skupiona wokół jednego, konkretnego ID (handle) - czyli znów podobnie do XL. Serwis PNP pozwoli także poszczególnym wydawcom na podłączanie własnych serwerów z gremi - i w tym chyba kryła się tajemnica zapowiadanej niegdyś "otwartej struktury sieciowej". Sony Online Entertainment (SOE), twórca takich popularnych gier MMO jak EverQuest czy Star Wars Galaxies, stoi za infrastrukturą PNP, a firma GameSpy dostarczy narzędzi oraz niezbędnego softu. Dodatkowo podłączone do Netu PS3 służyć będzie jako access point dla PlayStation Portable - czyli kieszonsolka może łączyć się z Internetem poprzez Wi-Fi z PS3. Phil Harrison ze SCEA potwierdził, że PNP zawierać będzie także materiały ekskluzywne dla PSP, które będzie można ściągnąć bezpośrednio na konsolkę. [butch]

Kontroler

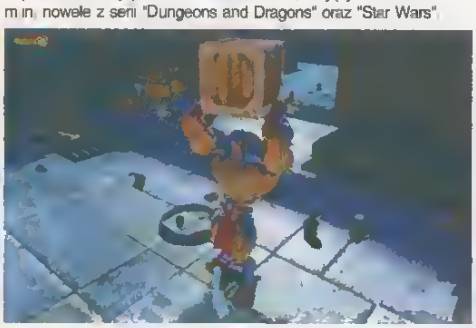
Jak podaje serwis CNNMoney.com, Sony potwierdziło plany dotyczące zmiany designu kontrolera do PlayStation 3. Nowy pad ma zostać ujawniony na tegorocznym E3 w maju. Co ciekawe, wygląda na to, że decyzja została podjęta głównie na podstawie bardzo nieprzychylnych i krytycznych opinii Graczy o prototypowym "bumerangu" - tym sposobem coś, co mogło być najbardziej wygodnym padem w historii branży, nigdy nie trafi w nasze ręce. Taka już ciężka dola "rewolucjonistów" przecierających szlaki - zawsze są krytykowani za pomysły odstające od ogólnie przyjętych norm. Wystarczy przypomnieć sobie pierwsze opinie o touch-screenie w Nintendo DS czy zgryźliwą krytykę "pilota" do Revolution. [butch]

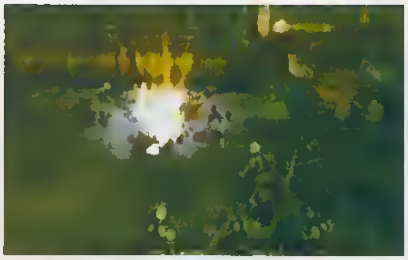
Komenterze

Oczywistym było, że ostateczne stanowisko Sony w temacie PS3 zrodzi komentarze branży oraz największych uczestników rynku. I tak samo naturalne jest, że - poza nielicznymi wyjątkami (szczególy w „Okiem Maniaka") - są to w większości wypowiedzi dyplomatyczne i neutralne. Shane Kim, dyrektor generalny Microsoftu UK stwierdził, że zapowiedź Sony w żadnym stopniu nie zmienia ich planów w temacie Xboxa 360. Mają określoną, jasną strategię od dłuższego czasu, opisuje one działania z odpowiednim wyprzedzeniem i tego się trzymają - decyzje Sony nie mają na nich wpływu. Tymczasem związany z Nintendo guru Shigeru Miyamoto zaskoczył z drugiej strony, stwierdzając, że każda zapowiedź Sony ma wpływ na Ninny. Tyle że firma ta wcale nie postrzega PS3 jako konkurencji dla Revolution: "Sony poświęciło wiele czasu na stworzenie swojej maszyny, ale oczywistym jest, że zdążamy w innym niż oni kierunku". Ostatnie przecieki o specyfikacji Revo, niewiele mocniejszego niż pierwszy Xbox, są chyba tego najlepszym dowodem. Z opóźnienia premiery, a jednocześnie jasnego określenia jej terminu wyraźnie ucieszyli się ze to japońscy developerzy i wydawcy. Jak cytuje magazyn Nikkei BP „Konami, Capcom, Square Enix, Koei czy Bandai nie ukrywają, że dostali więcej czasu na doszlifowanie swych produkcji na PS3, a jednocześnie mogą nareszcie określić dla siebie konkretny deadline" [butch]

Starter od Sony

Zaraz po ujawnieniu szczegółów w temacie PS3, wspomniane Sony Online Entertainment zapowiedziało oficjalnie nowy launch title - RPG-owy hack'n'slash pt. Untold Legends: Dark Kingdom. Sena znana jest przede wszystkim posiadaczom PSP, którzy otrzymali jej dwie pierwsze odsłony. Oczywiście dorosła konsola pozwoli na większy wypas - już teraz wiadomo o maksymalnej możliwej rozdzielczości 1080p (1920x1080), ścieżce audio w formacie 7.1, multiplayerze online oraz ściąganiu dodatków z nowej platformy sieciowej Sony. Za scenariusz produkcji odpowiada znany pisarz sci-fi Keith Baker, mający na koncie m.in. nowele z serii "Dungeons and Dragons" oraz "Star Wars".





Duży nacisk położony będzie na aspekty fizyki - interaktywne, zniszczalne otoczenie, możliwość używania zarówno przedmiotów, jak i przeciwników jako narzędzi i broni. Trzy grywalne postacie posiadać będą odmienne atrybuty, ale ogólnie nie zabraknie magii, miotania zaklęć i bogatego arsenału idącego w setki sztuk. Premiera oczywiście w listopadzie. [butch]

GDC'2006

W dniach 22-24 marca 2006 w San Jose w Kalifornii miała miejsce kolejna wielka impreza branżowa pod nazwą Game Developers Conference. Swoje wystąpienie przed szerokim audytorium mieli najwięksi z branży, w tym Phil Harrison ze SCEA. Oprócz potwierdzenia wielu faktów odnośnie listopadowej premiery PlayStation 3 i samego sprzętu, ponownie pokazano liczne dema techniczne (w tym "kaczuszki") oraz usprawnione wersje dem gier pokazywanych w maju 2006 na E3 (w większości, bo zabrakło np. Killzone). Nie ma sensu rozpisywać się ponownie nad tytułami, które walkowaliśmy już wielokrotnie - wystarczy wspomnieć, że wiele z pokazanych produkcji wyglądało lepiej niż na E3, jednak co najważniejsze - KAŻDY z pokazów odbył się w real-time (oprócz filmowej zapowiedzi Ratchet & Clank), a mówca manipulował elementami obrazu lub po prostu grał w demo. Dzięki temu Sony uniknęło nowych spekulacji o renderach, pokazując stan produkcji z PS3 na dzień dzisiejszy. Zobaczyć można było m.in. Heavenly Sword, Warhawk, Resistance (kiedyś I-8), MotorStorm i The Getaway. Jednym z szeroko komentowanych pokazów było także techniczne Car Demo - idealnie wykonana, pełna detali furia ze lśniącym lakierem i refleksami światła została brutalnie zdegradowana przy udziale strzałów z broni palnej, rozpadając się praktycznie na części. Scena była częścią gry będącej obecnie w produkcji, ale okrytej na razie tajemnicą. [butch]

SingStar NG

Sony nie omieszkało wdepnąć na PlayStation 3 za swoją śpiewaną serią - oficjalnie zapowiedziano SingStara (na razie bez podtytułu). Odpowiednio do możliwości platformy, dostaniemy m.in. możliwość downloadu nowych utworów, a być może nawet całych trybów gry. W drugą stronę - specjalna kamera wysokiej rozdzielczości dla PS3 umożliwi upload naszych zdjęć i filmów z singstarowych imprez na specjalny serwer poświęcony grze. [butch]

Ratchet & Clank

Oprócz SingStara, Sony zaskoczyło zabranych na GDC renderowanym filmem z next-genowego Ratchet & Clank. Obraz przedstawiał futurystyczne, kolorowe miasto tętniące życiem, z licznymi arteriami komunikacyjnymi, gęstym ruchem w powietrzu generowanym przez wymyślne statki i pojazdy kosmiczne, małe i duże - całość jakby żywcem wyjęta z filmu "Piąty Element", tylko z charakterystycznym, bajkowym klimatem R&C. Demo było częścią oficjalnie zapowiedzianej nowej produkcji z serii, którą ma na tapecie Insomniac, zaraz po tym jak uporają się z shooterem Resistance. Premiera przewidziana jest na rok 2007. [butch]

Wilki jakieś...?

Beowulf to nowa przygodówka akcji, której developing pod kątem PC dziwnym trafem spłynął właśnie na konsole next-gen. Oprócz typowych elementów dla wspomnianego gatunku, duży nacisk położony zostanie na elementy walki - co zresztą nie jest dziwne, biorąc pod uwagę, że tłem akcji jest era wikingów. Tytuł to imię głównego bohatera i... w sumie tyle wiadomo o samej treści. Developerem głównym jest 4HEAD Studios, ale do współpracy zaproszono speców od animacji i artystycznego wyrazu, ekipę 3D-IO. Gra nie ma jeszcze wydawcy, ale powinna ukazać się w tym roku. [butch]

Pila



REVOLUTION

Nie będzie Revolution!
A przynajmniej nie pod taką nazwą. Beth Llewelyn z amerykańskiego oddziału Nintendo w wywiadzie udzielonym na Game Developers Conference stwierdził, że "Revolution" jest obecnie wyłącznie nazwą kodową projektu i sama konsola będzie się nazywać inaczej. Podobnie było z N64 (pierwotnie znanym jako Project Reality, później Ultra 64), GaCkiem (Dolphin) i DS-em (Nitro). Tuż po GDC w Sieci ukazały się zdjęcia z dziwnym logiem, podpisane „Nintendo GO", szybko jednak okazało się, że to zart (anty)fanów (primaaprilisowym dowcipem okazał się też n-play, którego zapowiedź ukazała się na stronie Nintendo). Wróćmy do wywiadu - zdaniem Llewelyna nie musimy się martwić o wsparcia 3rd party developerów, gdyż większość z nich jest zafascynowana możliwościami nowej konsoli. Spytany o wykorzystanie łącza Wi-Fi pomiędzy DS-em a Revo, przedstawiciel NoA stwierdził, że będzie to raczej ciekawostka, a nie coś, na czym firma się skupi. Pytany o sekrety powiedział, że ze Revo kryje się ich jeszcze kilka. Cóż, osobiście wolę takie podchody, niż niespełnione obietnice Sony (ale ze mnie fanboj,). [kiu]

Iwata zaznacja...
Na GDC zjawił się Satoru Iwata. Choć jego wystąpienia trwało kilkadziesiąt minut, nie dowiedzieliśmy się z niego nic nowego na temat nowej konsoli Nintendo. Iwata dość długo rozwodził się na tamat możliwości DS-a, wraz ze współpracownikami zadamonstrował anglojęzyczną wersję Brain Training, zapowiedział też wydanie na DS-a nowej Zeldy. Część poświęcona Revo była dużo krótsza. Dowiedzieliśmy się z niej między innymi, jak zrodził się pomysł na nietypowy kontroler - jego obecna forma to próba odpowiedzi na pytania, dlaczego większość (szczególnie starszych) ludzi traktuje pilota od np. TV jako coś naturalnego, a "boi się" podłączonego do konsoli joypada. Dopiero później określono podstawowe założenia - kontroler musi być bezprzewodowy i prosty w obsłudze. Przez kolejne pół roku powstawały szkice, w międzyczasie Iwata starał się znaleźć sposób na bardziej bezpośrednie wpływania na to, co dzieje się na ekranie. W tym momencie pojawiła się wizja obsługi nowego kontrolera jedną ręką. Na ostateczny kształt i możliwości kontrolera wpływ miała opinia twórców Metroid Prime (zasugerowali oni, że jedną ręką nie da się grać w FPP, w związku z czym dodano dołączaną, analogową gałkę), a także potrzeba zapewnienia kompatybilności sterownika ze starszymi grami (obrócony o 90 stopni "pilot" przypomina pad od np. SNES-a). Dopiero na tym etapie zaczęto się zastanawiać nad realizacją projektu od strony technicznej. Tu Iwata po raz setny roztoczył wizję inwestowania w pomysły i grywalność, a nie w jak najlepszą oprawę. Co było dalej? Nie wiem – zasnąłem.) [kiu]

... a Miyamoto uzupełnia
Mniej radykalny w swych wypowiedziach był na GDC Shigeru Miyamoto. Stwierdził on, że "Nintendo zamierza zachować równowagę między potężnym CPU i śliczną grafiką a wykorzystaniem technologii tak, by produkt był jak najbardziej przystępny". Prawda, że brzmi lepiej, niż "stawianie na innowacyjność"? Zdaniem Miyamoto oczekiwania Graczy są dziś źle interpretowane, wielu developerów skupia się na podrasowywaniu grafiki, podczas gdy gameplay pozostaje niezmieniony. Nintendo zamierza wspierać twórców gier z pomysłami i finansować ich, jeśli tylko pokażą coś naprawdę ciekawego. [kiu]

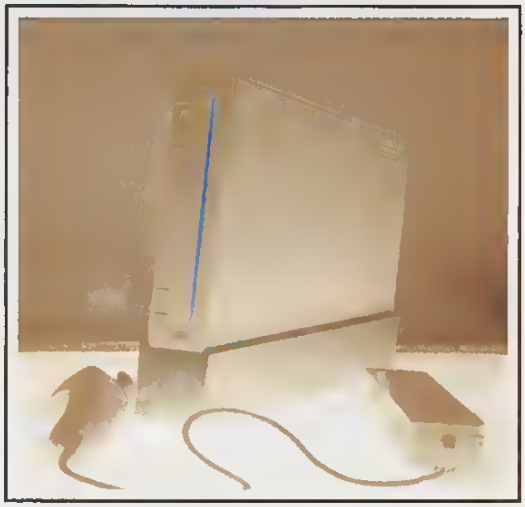
Starocie Segi i Hudsona na Revo
NA GDC Iwata mówił też o Wirtualnej Konsoli. Okazuje się, że plotki były prawdziwe i system będzie kompatybilny nie tylko z grami z platform Nintendo! Swoje wsparcie zapowiedziały Sega i Hudson, twórcy konsol MegaDrive (lub, jak kto woli, Genesis) i TurboGrafx/PC-Engine (także w wersji z napędem CD), konkurujących ze SNES-em na początku lat 90. Na Revo przeniesione zostaną najlepsze, najciekawsze tytuły z ww platform. Co ciekawe, Wirtualna Konsola będzie też wykorzystywana do dystrybucji niskobudżetowych, lecz w jakiś sposób wyróżniających się gier (podobny system funkcjonował 10 lat temu w Japonii, dzięki satelitarnej przystawce Satelleview do konsoli Famicom). To doskonała informacja - wystarczy popatrzeć, jaką popularnością cieszy się bliźniaczy Xbox Live Arcade. Mam też gorszą wiadomość - na VC (Virtual Console) nie znajdziemy żadnej gry od Rare. [kiu]

4x Xbox = Revo?
Serwis IGN ujawnił specyfikację Revo, stworzoną w oparciu o parametry ostatnich wersji dev-kitów, w których posiadaniu znajdują się zaprzyjaźnieni z portalem autorzy gier. Wynika z niej, że główny procesor konsoli (Broadway) działać będzie z prędkością ok. 729 MHz (jego pierwowzór, Gekko z GC, miał zegar 485 MHz). Stworzony w oparciu o kość Flipper (GC, 162 MHz) układ graficzny Hollywood ma mieć 243 MHz, czyli nieco więcej, niż w przypadku pierwszego Xboxa. Podstawowa pamięć mieszyny to 88 MB (GC miał łącznie 64 MB, PS3 i X360 mają po 512 MB). Oba procki główne Revo posiadają inną architekturę, niż w przypadku konsol obecnej generacji, w związku z czym ostatecznie maszyna powinna być - zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami - kilkukrotnie mocniejsza, niż Xbox (przedstawiciel Epic Megagames stwierdził ostatnio, za prawdopodobnie nie zobaczymy na Revo silnika Unreal Engine 3). Warto pamiętać o jednym - next-geny Sony i MS powstały z myślą o HDTV, którego generowanie znacznie bardziej obciąża GPU (za to praktycznie nie ma wpływu na wykorzystania procke głównego, a to on zajmuja się liczeniem SI przeciwników czy fizyką). Nintendo póki co stawia na SDTV - na GDC Iwata stwierdził, za firma zaintarasuja się HDTV dopiero wtedy, gdy technologia ta stanie się powszechna, a zanim to nastąpi, minie jeszcze przynajmniej pare lat. Znacznie ciekawiej brzmi komentarz dotyczący gier i pamięci konsoli - zdaniem Iwaty konsola poza wbudowaną pamięcią flash (256MB) oferować będzie możliwość podłączania dowolnego nośnika pamięci przez port USB. Dzięki temu ilość gier, które będziemy mogli ściągnąć z Wirtualnej Konsoli będzie praktycznie nieograniczona. Iwata dodał, że "nie wyobraża sobie, by gra od 1st party developera mogła kosztować więcej niż 50 dolarów". Trzymamy za słowo! [kiu]

A w co zagramy?
Pora na garść nowych zapowiedzi. Na Revo prawdopodobnie ukaże się kontynuacja DS-owej gry Trauma Center (której recenzję przeczytacia w jednym z kolejnych numerów PE) - tak przynajmniej twierdzi jeden z redaktorów iGN-u. Nad specjalną wersją Spider-Mana 3 pracuje Activision, THQ zaś zamierza wydać na Revo grę na podstawie animacji Pixar, Cars. Swoje tytuły przygotowują Midway, Natsume (być może chodzi o nową wersję Harvest Moona) i Grasshopper (Killer 7, Contact DS), związane z Revo plany ma też "ojciec" Pokemonów, Tsunakazu Ishihara. Za kolejną grę (Sadness, horror w gotyckich klimatach) zabrał się krakowski, złożony z 14 osób team NIBRIS, który jednak wciąż nie posiada dev-kitu Revo (demo DS-owej wersji innej ich gry, Raid over the River, zaprezentowana zostania na E3). [kiu]

Zelda czuła na dotyk?
Temat wykorzystania możliwości Revo przez nadchodzącą na GaCka Zeldę wraca jak bumerang. Spytany, czy gra będzie wykorzystywać nowy kontroler, Shigeru Miyamoto stwierdził, że "na Revo będzie można uruchamiać gry z GameCube'a", więc "grając w Twilight Princess na Revolution wykorzystacie zalety nowego kontrolera". Bardziej konkretnie brzmi wypowiedź autora gry, Eijiego Anoumy. Jego zdaniem "gre będzie wykorzystywać możliwości konsoli w sposób inny, niż większość oczekuje". Możemy ale też przygotować na spędzenie przed ekranem około stu (i) godzin. [kiu]

Revo mniejsze, za to z cegłą
Miesiąc temu pisałam, ze zasilacz Revo ukryty będzie w podstawce. Informacja ta nie potwierdziła się - jej źródłem był Oficjalny Magazyn Nintendo, który ostatnio opublikował sprostowanie. Tak więc zasilacz będzie zewnętrzny - miejmy nadzieję, że nie tak potężny, jak w przypadku X360. Dodam przy okazji, że w ciągu ostatniego roku Revo nieco zmalało -



pokazany na GDC model był emuklejszy, niż wersje z zeszłorocznych impraz. [kiu]

Kolejny Animal Crossing
Na Revo ukaze się kontynuacja Animal Crossing. Pracę nad grą rozpoczął autor serii, Katsuya Eguchi. Jak wynika z wywiadu udzielonego na GDC, ma on kilka pomysłów na zmiany - na pewno spory nacisk położony zostanie na interakcję z innymi postaciami (na DS doskonale sprawdził się pomysł tworzenia i promowania wśród mieszkańców wioski własnych wzorów) i zdobywanie/wymianę rzadkich przedmiotów. Gra będzie też oferować więcej atrakcji w nocy, gdyż jak wynika z sondazy, spora część Graczy dopiero wtedy włącza konsolę. Prawdopodobnie nie zmieni się sposób, w jaki nowy AC wykorzystywać będzie Wi-Fi, zniknie za to cały szereg ograniczeń, które na DS wprowadzono z przyczyn technicznych. [kiu]

Revo zamiast farbek

Wiecie, kim był Bob Ross? Nie martwcie się - ja też do taj pory nie wiedziałem. Ten obdarzony niezwykłą okazałym afro człowiek dwie dekady temu prowadził najbardziej rozpoznawalny program o sztuce w dziejach amerykańskiej telewizji (choć emitowało go ponad 3000 stacji na całym świecie) - „The Joy of Painting", w którym uczył widzów, jak malować "śmieszne drzewka", "wasołe chmurki" czy "ładne górki". Bob wierzył, że każdy posiada talant malarski, musi go tylko w sobie odkryć. W programie prezentowano też uratowane przez różnych ludzi wiewiórki, sowy itp. Jaki to ma związek z grami? Ma, i to niemały! Tuż przed pierwszym kwietnia (w związku z czym wielu myślało, że to żart) amerykański developer AGFRAG poinformował, że konsola Nintendo będzie idealną platformą dla ich nowej produkcji, powstającej w oparciu o program zmarłego w 1995 roku artysty. Nie wiadomo jeszcze, czy podstawowym zadaniem w grze będzie nauka malowania, czy samo malowanie - pewnie jedno i drugie. Kontroler Revo wydaje się być w tym celu stworzony. AFRAG wciąż szuka wydawcy, który zainteresowałby się tym jakże intrygującym projektem. Firma planuja też przygotować edycje na DS-a i PC. [kiu]

Spiuwa i miecz od Ubisoftu

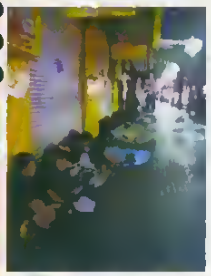
Magazyn Game Informer opublikował pierwsze screeny z Revo! Pochodzą one z tworzonej przez francuski oddział Ubisoftu gry Red Steel, strzelaniny FPP wykorzystującej możliwości nowego kontrolera. Pad posłuży w niej nie tylko do rozglądania się - dzięki niemu będziemy mieć bezpośrednią kontrolę nad bronią (miecz lub broń palna), będziemy też mogli bez dotykania przycisków skakać i robić uniki. Grafika prezentuje się świetnie, na pierwszy rzut oka lepiej, niż w przypadku Condemned (X360). Gra ma być tytułem startowym Revo. [kiu]

Piła

Hyde Park

W kolejce za DS Lite

Wbrew pozorom kwestia kupna DS Lite w samej Japonii nie należy do rzeczy łatwych, nawet jeśli się jest na miejscu. Szczerze mówiąc, wybierając się na początku marca do Tokio, nie wierzyłem ani w plotki internetowe, ani te, która przekazywała mi mieszkająca tam moja kobieta - ze Lite'ów po prostu nie będzie można dostać. Postanowiłem empirycznie doświadczyć zakupu tego cudeńka w Akihabarze, dzielnicy Tokio słynącej z elektronicznych zakupów. Dolecialem na miejsce 2 marca około 9 rano (czyli w dniu premiery). Mimo zmęczenia kilkunastogodzinnym lotem, który doprowadził do obfitego krwawienia z nosa i wystraszenia stewardes, po opuszczeniu lotniska udałem się z dziewczyną po upragnioną konsolkę. Jak się niestety okazało, o tej godzinie można już było sobie pomarzyć o dostaniu Lite'a. Konsol nigdzie nie było. Na szczęście przed wylotem dowiedziałem się, że kolejna partia kolorowych Lite'ów zostanie rzucona 11 marca. Śledząc też japońskie BBS-y konsolowe, wiedziałem już, przed jakim sklepem się ustawić, aby mieć większe szanse na zakup. Co prawda wiadomość, iż tym razem wszędzie będą wydzielać kupującym po 1 sztuce na osobę nie ucieszyła mnie zbytnio (kupić dla KILa czy dla siebie?), ale niestety nie miałem wyjścia. Aya-chan, zaprawiona japońska Graczka stwierdziła, że nie będzie ze mną stała całą noc - ona już się nastała kiedyś i "tylko przesadni fanatycy i bałasy widzą w tym coś fajnego".



Z powodu braku nocnej komunikacji w Tokio (!), 10 marca ostatnim pociągiem udałem się na Akihabarę. Zaopatrzony w ciepłą odzież, napoje, jedzonko (arigatou, Aya-chan) oraz zapas mang i starego DS-e, zasiadłem około godz. 24:00 przed sklepem Aso-Bit City. Kolejka już się co prawda ciągnęła na kilkadziesiąt osób, ale ponoć tyle konsol na pewno miał do tego sklepu dostarczyć. Zajmując wygodną pozycję, czekałem na nawiązanie jakiegoś kontaktu z japońskimi Graczami, a najlepiej Graczkami. Niestety, oprócz obślinionych, czytających pomo-mangi otaku, pod sklepem nie było żadnych w miarę komunikatywnych ludzi. Ok. 2 w nocy podszedł jedynie biały, jak się okazało - Francuz, pytając „po co ta kolejka?". Gdy się dowiedział, że po nową konsolkę Nintendo, to postanowił zostać razem ze mną, skutecznie odstraszając resztę skośnookich butelką wódki, którą wyciągnął zza pazuchy. Po kolejnej godzinie liczba żabojadów niebezpiecznie rozrosła się do 4. Potem nia działo się już wiele, nie licząc regularnych rundek do automatów z napojami oraz toalety oddalonej o kilkaset metrów - mogłem wtedy zaobserwować sytuację pod innymi sklepami. Pod jednym z nich, mimo wywieszonej kartki mówiącej, że dostarczonych zostanie jedynie po 25 sztuk każdego koloru, stało kilkaset osób.

Ok. godziny 6:00 ze sklepu wybiegło trzech żółtych ludzików, którzy ładnie poustawiali ciągnącą się już kilkaset metrów kolejkę (!), pokazując gdzie ma ona zakręcać i gdzie się kończyć (liczyli osoby co do jednej!), jednocześnie dziękując za ustawianie się właśnie pod ich sklepem. Po kolejnej godzinie pojawiła się następna osoba, ogłaszając przez megafon zasady zakupu (1 sztuka na osobę) i pokazując dwa dostępne tego dnia kolory NDS Lite. Następnie rozpoczęło się standardowe rozdawanie kuponów - każdy mógł dostać po jednej sztuce w wybranym przez siebie kolorze. Około godziny 8:00 (fart - okazało się, że mój sklep otwarty został jako pierwszy) zaczęto wpuszczać partiami grupki szczęśliwców gotowych do nabycia nowej konsolki Nintendo. Dumnie dzierząc kupon z numerem 39, kilka minut przed godziną 9 stałem się posiadaczem redakcyjnego egzemplarza nowej zabawki Big N. Test znajdziecie w dziale Pocket. □ [Tap-Chan]

W OBIEKTYWIE P



Zgredzi podczas testów swieżo zakupionego X360. Odlewa Sciera. Fot. Koso, Ajuśka

pytanie miesiąca:

Typujemy Mistrze Świata w piłce nożnej

Sciera



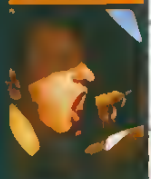
dziedzina: gry na jeden dzień

aktualnie: Everybody's Golf (PSP), Driver PL, Oblivion

Fight Clubu ciąg dalszy - Shiva odszedł z PE po n-tej dyskusji na temat spóźnień. Mozna kiedyś jeszcze coś dla nas napisze, gdy już będziemy bardziej profesjonalni :) Papa, Shiva. (...) Poznań trzeźwieje się w PSX Extreme? Po Katowicach i Wrocławiu to właśnie tam mieszka najliczniejsza grupa czołowych autorów PE: Koso, KILu, M@jk i Zax. Zauważyłem pewien punkt zbieżny: „Poznań" jest terminowy i solidny (w mezu nie lubi dostawać mniej kasy za teksty:)! Wy tam nie macie pewnie żył wodnych, takich jak pod domami reaktorych redaktorów (...) Star dorwał się na chwilę do jakiegoś komputera w Irlandii i ktoś co nam napisał: "Przyślijcie mi pcenumeratę". Nie i podał adres. Wylewny! Star, jedź to czytasz, ta kurde, podaliśmy nam jakąś tabelkę, bo PE bez tabelki to jak konsola bez pada (czyli Rewolucja). (...) Tak, KILu (i inni), jeśli się Wam coś nie mieści do numeru, to zwalcie to na mnie - to ja jestem ten bad guy, który nie dokleja gumowych stron do magazynu, gdy już zapełnię się wszystkie. A tak przy okazji - jeśli ktoś z Was, Czytelników, nie czyta jakiegoś „Kącika..." lub rubryki, to nie znaczy, że nie czytają jej inni. □

sciera@psxextreme.pl | **Włochy**

Koso



dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie: ESIV: Oblivion, PES5, Zuma Deluxe

Tinnirl! Poznań stoję się notutmo drugim "centrum tworzenia" PE - mieszka tu Majk, mieszkam ja, jakiś czas temu przeprowadził się Kilu, no uczelni co rusz spotykam Zaxa (ostatnio mniejszy ale niemal się nie zauważając. Zax chłopak ponad dwumetrowy (a niewiele niższy:), a totalny zbieg okoliczności sprawił, iż w autobusie linii podmiejskiej wpadłem na ...Mazzega:) Pozostaje czekać, aż fani koncepcji "chłopaków z Katowic" uaktualnią swoją terminologię (...) Xbox 360 w tym miesiącu zarządził konkretnie Oblivion mną pozamiatał (choć jednak spodziewałem się mocniejszego uderzenia). Jeśli zaś chodzi o PS2, ewidentnie skąp rudę Ilłuza - przy czterech żłopiących piwsko zawodnikach jest mesa śmiechu ("ma znam tego boyshardu, strzelałem przecież")! (...)

oraz ludzi za Sony PES - taz mam nadzieję, że teraz ruszymy do przodu:). A grad buziaków dla Patrycji - "uwielbiam" to już zdecydowanie za słabo, skarbie;*. □

koso@psxextreme.pl | **Brazylia, ale kibicuję Argentynie!**

Aju



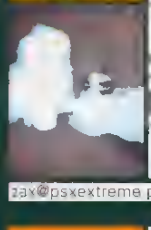
dziedzina: sieciowanie

aktualnie: Burnout Revenge, BattleField 2 MC

Tanek, redakcyjna moda na rozgrywki po Sieci dopadła i mnie -- od trzech tygodni każdą wolną chwilę spędzam kopiąc tyłki w Burnoucie, wykorzystując, a jakże, Xboxa 360. Oczywiście czasem i mnie się dostanie, co przyjemne nie jest, ale zapewniam, że nie ma lepszego sposobu na rozpoczęcie dnia niż rozwalenie paru Niemców, Holendrów lub Francuzów. A jak, niech wiedzą, że Polacy to nie tylko złodzieje, ale również czołówka Graczy. W sumie ostatnio czytałem jakieś wyniki badań nad ilorazem inteligencji i okazało się, że jesteśmy na drugim miejscu... Ciekawe, jak wypadłaby taka ankieta pod względem jakości grania. Hmm, chyba podsunę ten pomysł jakiemuś OHOP-owi czy coś... (...) Skoro przy Internecie jesteśmy - aktualizowałśmy ostatnio trochę nasz system sklepowy. Teraz można składać pre-ordery i w szybszy sposób zarientować się w nowościach lub przemycach na stronie -- serdecznie zapraszam. Korzystając z okazji napiszę jeszcze, że nie rozdajemy redakcyjnych numerów GG, Xboxów 360 oraz telewizorów LCD, więc proszę więcej na pytnć, OK? (...) Kwiecień 2006 na pewno zapisze się też w historii PE. Pewnie już wiesz, z jakiej okazji. A więc farewell, Shiva, było miło, czasem fajnie, a życie i PE toczą się dalej. □

aju@psxextreme.pl | **Brazylia**

Zax



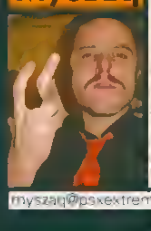
dziedzina: RPG, strategie, samojociki

aktualnie: Suikoden 5, Shadow Hearts 3, FFXII

Umarł Stanisław Lem - to jedna z najsmutniejszych wieści ostatnich tygodni. W jednej ze swoich książek, stworzonych w latach 50 ("Śledztwo") opisał grę, w którą bawią się dwie osoby, a która polega na prowadzeniu jakiegoś plemienia do wyższych stadiów cywilizacji. Grą cyfrową nie się rozumieć. Populous, Civilization? Bardzo możliwe że przewidział ich powstanie (...) Z radośniejszych nowinek: Kilu uratował mi kotki! Pisana płyta/soft do FFXII stanęło pod znakiem zapytania, kiedy konsola odmówiła posłuszeństwa (stary model 3004...). Wziąłem się sam do czyszczenia konsolki. Robiłem to już kilku razy - myślę sobie rutyna, luzik. Otwieram Czarnulę, oddalam się na chwilkę, aż tu nagle pokrywa plastikowa potrącona przez mego kota domowego [illegible] przewodu zasilającego się na blat i wypadła z płyty głównej PS2-tusiemke do zasilania paryzkiem rusa., tyś... Obrał mnie zimny pot... No szczęście największy spiec od grzebania w sprzętach przeprowadził się częściowo do Poznania i użyczył swych umiejętności na miejscu. Dziękuje G. Kilu. Zresztą kot też dziękuje, bo mogło się zrobić niehumanitarnie... Załączam zdjęcie winowajcy. □

zax@psxextreme.pl | **wygra Polska**

Myszaq



dziedzina: maczo-muczaczo

aktualnie: Black, Ojciec Chrzestny, Tomb Raider: L., Driver

Najprawdopodobniej w końcu dostaniemy ustawą i dociągą ekranizację gry wideo. W chwili, gdy czytasz te słowa, film „Silent Hill" wchodzi do kin zu ocenimem... Fajnie. W poniedziałek mojej obrabiam u nas i zalom relację. A ciekawe, jak ten horror wypadnie na wielgonoch? Gdzie Wrzącza w HDTV? Hmmm, będzie ostro. (...) A w redakcji, jak to w redakcji - Sciera się wkurzył za moje spóźnienia... Ale, hola, w ostatnim numerze nie miałem spóźnionej żadnej recki! Fakt, że nie pisałem wtedy ani jednej, stosownie przemilczę. Za to teraz pobawiłem się trochę w Don Myszona i choć Ojciec Chrzestny nie jest perełką na rynku gier wideo, to jak dla mnie ma klimat i dużo ukrytej mocy (o co sały między zą(Red.) jami spory). Taki "maczo-muczaczo", jak powiedział pewien polski detektyw, z którym ostatnio mam trochę wspólnego (a taka ten tajemnica - jak Wam wpadnie w ręce, sprawdźcie stopkę, głe, głe!). (...) A w kraju coraz lepiej - z raczej lappek, bo niebawem miałeta będziemy mieli za wicepremiera. No i żegnamy (oby tylko chwilowo) Shivę, który jak to Shiva - lubi śmigać własnymi ścieżkami. Ale 0,7 go nie amiera. I to nie jedno. No to stop! □

myszaq@psxextreme.pl | **oraz na Cheerleaderki. Eeee... Pierscienia? Niech będzie Anglia**

Mutti



dziedzina: gry planszowe oraz erotyczne

aktualnie: DoA4, G.R.A.W., Perfect Dark Zero

Long time no see, people! W sumie nie wiem, co spowodowało ten nagły występ w Hyde Parku - może się nieopce zwolniło po Shivie? Co za strata, aż się serca kraje. Na ale kto mi czas zagrnować się pierdołami, skoro życie ciśnie niczym shinkansen, a sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie? Twarde zderzenie z rzeczywistością, będące udziałem każdego świeżo upieczonego magistra anglistyki, uaktualnił mi za to Xbox 360, który wraz z usługą Live całkowicie odmienił mój grewy styl bycia. Zero jeżdżenia, planowania nasiadówek czy podejmowania „bydła" w domu. Siadam, odpalam DoA4 i już za minutkę są chętni na fajta – żyć nie umierać! Ponadto niesamowicie wydłużce się żywotność tytułów, które po ukończeniu single zazwyczaj sprzedawałam lub wrzucałem do szuflady. Wydanie tych 250 PLN na grę już tak nie boli, skoro będę ją męczył nawet latami (nowe mapy lub inne bonusy do zarsanal). Jedyny fales to ciągły brak czasu, co doprowadza do szału moją lepszą połowę (jak kocha, to zrozumie), a mnie stęskniono wpędza w alkoholizm... Ale nie ma tak źle, bo wkrótce sezon grillowy! Juz ostrzę narzędzia i zbieram przepisy - żeby tylko [illegible] do sala. □

artur.salwarowski@neostrada.pl | **nienawidzę tego działostwa! znowu TY zajęty na erdoły...**

dowcip miesiąca: "Dlaczego Xbox360? Bo Chuck kopnął go 2 razy z półobrotu. Raz żeby go rozwalić, a drugi raz żeby go poskładać do kupy."

by Krawcu

Butch



dziedzina: next-genowy oldschool

aktualnie: Zuma Deluxe, Geometry Wars, DoA4, Q4, NFS: MW

Zdjęcie jest chyba wystarczająco wymowne? Nowy patwór Microsoftu na dobre zadomowił się w mojej chacie. Jako next-gen stoi na wyższej półce, koło wieży (a tak naprawdę nie zmieścił się już pod TV:). Na pierwszy ogień poroty zalegością w postaci średniaków tytułów startowych, potem podgrzałem się DoA4, a konkretu (a jednak minimum nasz!) w postaci G.R.A.W. i Burnout: Revenge czekaję na zakup HDTV (mój). Wtedy dopiero zacznie się orgia szarpenia! Póki co delektuję się Xbox Live i tego smaczkami w postaci Marketplace i Arcade. Możliwość ściągania gry wprost do dom za frike to geniusz (Battlefield 2 rxxxxl), a XLA to kapelusze miodu (i pożeracz kasy). Xbox 360 to także wielki przełom w mojej rodzinie - od niedawna o poda muszę walczyć z żoną, która zakochała się w ślóchaniowym Zuma Deluxe:). O ile wcześniej mój nowy zakup był jej obojętny, tak teraz to jeden z ważniejszych sprzętów w domu, haha. Pogodzić nas może tylko nowy Tomb Raider - ja będę grał, ona oglądał (jak za starych czasów - jej słabość do Lary przetrwała lata rozłąki). A poza tym wszyscy zdrowi, dziękuję. (...) Mój przyszły miesiąc w PC będzie gorący - stay tuned for updates. Butcher out! ☐

butcher@psxextreme.pl | najlepsza drużyna

HIV



dziedzina: lajwowanie

aktualnie: Dead or Alive 4, Burnout Revenge, Daxter

Minimum miesiąc spędziłem głównie z Xboxem 360 podpiętym do Sieci. Przeżywam dzięki temu grową odrodzenie. Na PC grywam online od lat, więc teoretycznie żadnej nowinki nie mam. Jest tylko jedno, za to niezwykle wielkiej wagi różnica: grać w deathmecza a w Dead or Alive 4 lub "nowego" Burnout Revenge - niebo a ziemia. Nendo st traktuję jak darmowy telefon, tumorzę w DoA4 z Santino (yo! Ale z nas lamy, hihihi!), zbieram upercie achievementy, no i biblioteka gier na 360-tkę uzupełniam o must have'y:). A będzie tylko lepiej! Aż się boję, co się stanie po premierze PS3... Zarządził również Daxter na PSP - dla takich gier warto posiadać tego handhelda, a przecież kroi się przenośny lekkon. Yeaaaah! (...) No i nie wytrzymałem - ściągam pióra. Niestety, szlag mnie trafił i momentem wyglądałem wyjątkowo nie wyjściowo. Teraz jest mi dobrze. Aha! (...) Bez złośliwego nadymania i intelektualnych bełkotów "Tylko Ania jest niezastąpiona", więc idź w pizdu. Będzie spokój. (...) Moja nowa ulubiona strona w Necie: www.pudelek.pl - teraz wiem, co się dzieje u moich idoli:). ☐

hiv@psxextreme.pl | a kto będzie grał...?

Kali



dziedzina: fajki/butle wodne

aktualnie: Ace Combat Zero, ICO, Prince Of Persia: TTT, N4S U2

Haj-ha, haj-ho! Wiosna jak się patrzy - nic, tylka humor psotny dopisuje:). A na przywitanie w tym roku zmontowaliśmy ze znajomymi pokaźną Marzannę, którą polukrowaliśmy benzyną i podpaliliśmy pod wrocławskim mostem Milenijnym (dobra inicjatywa, notabene), po czym dostała kopa, poleciała do Odry i popłynęła do Szczecina. Jest wesoło i zaczyna odbijać na dobre! ostatnimi czasy, z powodu braku nowych, dobrych future-racerów, zlupałem się i wsiąknąłem w NFS: Underground 2 - i to na dobre, bo nawet będę sobie kupował kierownicę ze względu na takie arcade'ówki. (...) Z ciekawostek dopisu- ostatnio dostałem list przesyłkę polecony, na której było naklejonych 45 (!!!!) znaczków - z czego 44 po 5 gr.:). (...) Proszę uwierzać na dziewięty scenariusz z Romance of Three Kingdoms X =c**laję się save'y, czasem w bardzo bolesny sposób (mnie polecały trzy nawet i ponad 30 godzin szpilenia poszło się dup**ć). (...) I na koniec niewesoło: Shiva zakończył współpracę z PE. Odeszła jedna z najuroczniejszych osób budujących klimat pisma.☐

kali@psxextreme.pl | od 1994 roku tawsie Argentyna, poza tym Polska

Dżujo



dziedzina: szukanie wiosny

aktualnie: FSW: Ten Hammers, TR: Legend, Kingdom Hearts

Najprawdopodobniej już niedługo wszyscy ludzie pracujący w prasie będą musieli poddać się lustracji. No i w końcu wyjdzie na jaw, że ja jestem wtyczką bułgarskiego wywiadu (fakt już był). Mazzi w zamian za japońskie studenki przekazuje tajemnice państwowe do Kraju Kwitnącej Wiśni, a Myszo współpracuje z Fidelem Castro, dzięki czemu ma dostawę cygar do kolejnych zdjęć w Fight Clubie. Takie czasy - nie ma lekko. W świetle zaistniałej sytuacji oraz tego, że za oknem pada śnieg (ten HP przez 5 kwietnia), pozostaje jedynie grać. W tym miesiącu warto zostać Donem (Johnsonem) w The Godfather, a także zakończyć romans z Księciem (?) i powrócić na tenu (?) Lary, chociaż Tomb Raider: Legend ciergi na "grzech krótkość" oraz pretensjonalne zakończenie. Takie czasy - komercja i minimalizm. W kinie można sprawdzić film "Plan doskonały" Spike'a Lee (i przy okazji poznać opinię reżysera na temat serii GTA). Chociaż tekże i w tym przypadku mamy do czynienia z naciągnięty zakończeniem. Nie ma lekko. Takie czasy - komercja i somi wiecie... ☐

dżujo@psxextreme.pl | wyjra Polska (ale dopiero w dodrywce)

Loki



dziedzina: kolekcjonowanie druczków L4 i j-pierdółki

aktualnie: Black

Wiosna przyszła, wiosna przyszła, cóż za piękne chwile - w parku pod drzewkami żul wchłania promile, korzystając z chwili, że słoneczko świeci, a z butelek po jabolach cieszą się zaś dzieci. Bo oddadzą je do skupu i dostaną kasę, którą zmienią na browary, fajki, porno-prasę. Miłość wszędzie jest obecna, za rogiem, za skwerem, udzielił się PSowi - spiknął się z Lapperem. Wiosna przyszła, wiosna przyszła i piękne dokoła, w pezimowe g**no wdepnie słopa ciut piękna. I choć w naszym kraju już po zimie nie ma śladu, to chodniki pełne piasku jak w centrum Bagdadu. Ale co tam ponie dziaju, ważne jest, że słońce świeci, piasek sam odejdzie w nicość, jak deszcz z nieba zleci. A jak deszczu spodnie mało, nań zrzucimy winę, będzie sobie leżał piasek już na przyszłą zimę. Wiosna przyszła, wiosna przyszła, pluszcze do lemusa! Zakróluje na ulicach moda bardziej kusa. Osobiście się już cieszę z dżewczyn w sukienkach mini, moja żona się powmrwie, bo się będę ślinić. Lecz zanim damne dmuchy przyślą nam słońca... strzucę mecza babcia ich Radia M końcem. P.S. Pozdrowienia dla Jodzi i Bronka.☐

loki@psxextreme.pl | chciałbym żeby Argentyna, ale wijra Brazylia albo szkoty

Mazzi



dziedzina: Disney+Square Enix

aktualnie: Kingdom Hearts 2, Oblivion, DDR Ultramix 2

W Poznaniu wszyscy bez wyjątku mówią "tej" - nawet sprzedające całe podstarzałe panie w budkach na dworcu! Odwiedziłem Pyrlandię w ubiegłym tygodniu, by odkryć w końcu tę szekspirową prawdę! Pozdrowiam Tapczana, który udzielił mi gościny i pokazał, "jak to się bawią Poznaniacy" hihi:). (...) Cudowny miesiąc, jeśli chodzi o granie! Oblivion mnie oczarował, chociaż szoku nie przeżyłem (nic dziwnego, skoro śledziłem wszystkie etapy produkcji i wiedziałem, czego się spodziewać). W końcu też trafiło do mnie długo oczekiwane Kingdom Hearts! Puchatek powraca, zmotywany z konsolkami Jonney, by zniszczyć disneyowski świat za pomocą Kornety! Kocka już za miesiąc, kiedy tylka połkną tego cukierocka w całości. Wrócłem też czynnie do DDR-a, inaugurując nawrót szaleństwa zwycięstwem w empikowym konkursie. Wyszedłem rozpromieniony z różową (jednorożcową) maty i grami na PS2. (...) Uczę się pilnie języka japońskiego i muszę powiedzieć, że to jedna z najlepszych decyzji, jakie podjąłem w ciągu ostatniego roku. Realizuję wiosnę marzenia, idzie mi całkiem niezle, a mam też dzięki mojemu sensejowi okazję się wykazać - zgrowałem samodzielnie dwie Japonki po Krakowie. Dalem radę:) ☐

mazzi@psxextreme.pl | stawiam na Tolka Banana

Kilu



dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Driver: PL, Tetris DS

Pewnie po przeczytaniu testu DS Lite (który - jak głoszą ostatnie plotki - być może ukaże się w USA i Europie już w maju lub czerwcu, za to wyłącznie w białej wersji) myślicie sobie - "burżuj, ściągnął se Lajta za grubą kasę!" Nic z tych rzeczy - konsolka należy do mojej dziewczyny, a w zasadzie jej młodszej siostry (o czym muszę tu napisać, w przeciwnym razie ww. wydrapie mi oczy:). Chać to fakt, uwielbiam ściągać zabawki z Azji - figurki, breloczki, gadżety... ech! Ale jak tego nie robić, skoro cała procedura zakupu czegokolwiek np. na eBayu sprowadza się do wybrania "Kupuję", wpisania hasła i kliknięcia w "OK"? Choć i w Polsce można trafić na okazję - uwierzycie, że rzadki debug-kit PSX-a kosztował mnie 60 zł? (...) Gdy to piszę, wiosna stuje się coraz bardziej dostrzegalna - słońce sprawia, że na ekranie DS-a i PSP coraz mniej widać. Z tej przyczyny odpaliłem zakurzonego Xboxa by zawieść się na nowym Driverze (trójka jest lepsza w PL w ogóle nie czuć ogromu miasta). A z tak nic na dorówna starej Mafii (Godfather? Phi!). Ach, ileż bym dał za mask- nie dotrzymują w tych realiach! ☐

kilu@psxextreme.pl | yy... że co?

Co Was wkurza? cz.2

Z ankiety na forum www.psxextreme.info

Oto druga część "wkurzającej ankiety", w której znalazł się zbiór nie dających Czytelnikom spokoju branżowych absurdów oraz kilka ciekawych głosów w kwestii polskich realiów. ☐ [mazzi]

Polska

Wkurza mnie Polska stojąca daleko od norm w innych krajach. Obsługa w sklepach, wiedza praktyczna i teoretyczna (żenada - poza pewnymi wyjątkami). Wkurza mnie brak porządnych hostess na targach w Polsce. [Wujaszek JJ/Forum PE]

Gry w Polsce są przez większość społeczeństwa traktowane jak zabawa dla dzieci (tylko i wyłącznie!). Drażniący są małoletni "krzykacze" na forach, którzy zawsze wiedzą lepiej. Wkurza mnie też kwestia ceny oprogramowania na konsole i sprawa lokalizacji (znam angielski, ale wiele osób sobie w RPG na konsolach nie pogra). [Orson/Forum PE]

Wkurzają mnie niewykwalifikowani i aroganccy pracownicy sklepów z grami. Drażnią mnie ceny gier i sprzętu - w Polsce sprzedawcy nabijają sobie kieszenie na wszelkich przebiciach. [Grzechoo/Poznań]

Wkurzają mnie ceny gier i to, że muszę czekać rok, by zakupić jakiś tytuł za przystępną cenę. Wściekam się, że gry na next-geny są jeszcze droższe (250 PLN za giereczkę na X360 to lekkie przesada) Z kolei FIFA z roku na rok jest coraz bardziej do d*** (w 06 nawet grała wola o pomstę do nieba), a PES nie ma jeszcze wykupionych licencji na większość fig (a nie chce mi się wierzyć, że nie stać na to Konami). [Pan S./Forum PE]

Polska jest traktowana jak miejsce, gdzie nawet prąd zawraca. Spójrzcie tylko na wsparcie od wszelkich firm. Chociażby rejestracja konsoli PS2. Często na odpowiedź czeka się 2-3 miesiące. Coś podobnego ma miejsce w przypadku sprzedaży wysyłkowej. Kupno w europejskim sklepie internetowym? Odradzam. Koszt wysyłki dla przykładu: Niemcy - 5 euro, Polska - prawie 20 euro. Nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać. I jak być prawdziwym Graczem w tym kraju? Tutaj posiadanie więcej niż jednej konsoli jest czymś rzadkim, jeśli ktoś ma np. 2 konsole i kompa (dobrego jak na dzisiejsze standardy), to jest już uznawany za kogoś bogatszego lub maniaka. Denerwuje mnie także to, że ciągle w naszym kraju posiadanie nowoczesnych sprzętów to ryzyko No bo niech ktoś spróbuje przejść się z PSP chociażby po poznańskim deptaku (no nie przesadzaj, ostatnio grałem w autobusie 82.) - Koso]. Znajdzie się na pewno wielu zainteresowanych. I jak wiadomo, "w kupie raźniej", więc trzeba by być Chuckiem Norrisem, żeby dać takim radę. [Linsk/Forum PE]

Nasza branża

Wkurzyło mnie oszukiwanie Graczy przez Sony i pamiętna ściema z renderem Killzone na PS3. Wkurza mnie wykupywanie co lepszych exclusive'ów przez MS (kasa, panowie, kasa...). Wkurza mnie słaba sprzedaż GaCka oraz smutne, przedwczesne zejście Makarona. [AM/Forum PE]

Wkurza mnie robienie wszystkiego "dla mas". Liczy się, żeby to ładnie wyglądało, miało chwytliwą reklamę i było lekkie do przejścia. Chyba nie o to chodzi ludziom, dla których konsole to dużą część życia. Kiedyś gra, która była na szczycie listy najlepiej sprzedających się tytułów, była prawdziwym hitem Widząc ostatnio na tej pozycji FIFA 06 stwierdziłem, że to czasy chyba odeszły. Po prostu denerwuje mnie to, w którą stronę idą gry i cała ich otoczka. [linsk/Forum PE]

Wkurza mnie mentalność ludzi oraz ich pogląd na nasze hobby (tak, nadal żyjemy w bardzo konserwatywnym społeczeństwie) oraz mała popularyzacja w naszym rodzimym kraju tej najprzyjemniejszej formy spędzania wolnego czasu (chociaż ostatnio coś się ruszyło, vide reklamy gier EA w telewizji). [kontra/Forum PE]

Wkurza mnie nagonka na gry w mediach i wszelkie artykuły typu "gry są brutalne". Wkurzają mnie ludzie, którzy co roku kupują nową FIFA, NBA, NFL czy Need for Speed. Wkurza mnie, że Sony nie pokazało jeszcze gameplayu z żadnej gry na PS3. [Scorpion/Forum PE]

Ceny gier na Xboxa 360 dochodzące do 300 zł to już paranoja! [Blaze19/Sopot]

We mnie woda wrze, gdy Nintendo wpycha Mario do pierwszej lepszej pseudosportówki i robi gry z jego udziałem w ilościach hurtowych, miast wymyślać nowych bohaterów. [Link-in/Forum PE]

Wkurza mnie, że w Europie Nintendo jest na trzecim miejscu, mimo że na takie niskie nie zasługuje. [Desser/Forum PE]

Konsole

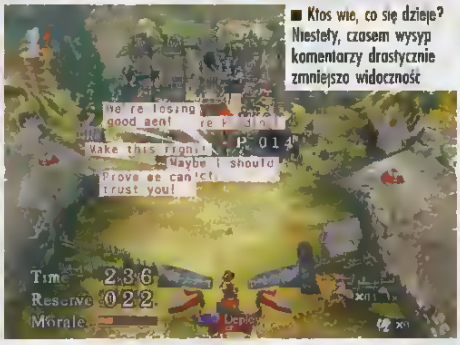
Wkurza mnie, że Czamuta błyskawicznie łapie kurz, a po kilku dniach nieczyszczenia zamienia się w Szarika. Wkurza mnie, że nie stać mnie na więcej niż jedną konsolę. [aux/Forum PE]

Wnerwia mnie Sony ze względu na czytniki do PS2 - musiałem kupić nowy, ale jakoś to przełknąłem. Wnerwia mnie Microsoft ze swoją fatalną wręcz premierą X360. A już totalnie wk***a mnie istnienie wersji Premium oraz wersji dla plebsu! Zatraca się w ten sposób granica między konsolami a PC-tem - "bo ja mam lepszego Xboxa od Ciebie!". [Komodo/Forum PE]





■ Gdy kula toczy się wolno, Twoi wojacy potrafią odskoczyć na bok. Przed rozpędzoną Odomą nie ma już ucieczki



■ Ktoś wie, co się dzieje? Niestety, czasem wysyp komentarzy drastycznie zmniejsza widoczność

Yoot Saito's Odama

Twórcy gier czasami potrafią zaskoczyć takimi pomysłami, że człowieka wręcz zatyka - w sumie czasem nawet nie wiadomo, co powiedzieć. Flipper skrzyżowany ze strategią z ustnym wydawaniem poleceń przez mikrofon? No, tutaj to ładnie sobie ktoś polecał w kulki - i to dosłownie. Tytułowa Odama to właśnie potężna kula, tajemniczy artefakt, nad którym kontrola pozwala Ci poprowadzić Twoje wojska do zwycięstwa nawet nad dużo silniejszym przeciwnikiem. Przymknij oko na jawny gwałt na zdrowym rozsądku i logice, przygotuj się za to na prawdziwie wciągającą ciekawostkę.

Jak widać, w temacie flipperów jeszcze nie wszystko zostało powiedziane. Nintendo stawia na oryginalny pomysł i sterowanie - jesteś dowódcą wykrzykującym rozkazy do mikrofonu.

Odama to jedna z najbardziej oryginalnych gier, z jakimi spotkałem się w ostatnich latach. Jeszcze raz.
Odama = flipper + strategia + wydawanie poleceń głosowych. No jak to? Nie jarzysz, o co chodzi? :) Nie szkodzi - ja też nie początku nie potrafiłem sobie tego nawet wyobrazić, a teraz mogę powiedzieć, że to połączenie jest tak niewiarygodne, jak niemal genialne. Jak wygląda stół flippera, chyba każdy wie. To teraz wyobraź sobie, że "stołem" będzie normalna pole bitwy - poprzecinane rzeczkami, upstrzone urwiskami, mostkami oraz drogami, z domkami, murkami i drzewkami zamiast "grzybków". Teraz na tym polu umieść naprzeciw siebie dwie armie. Wśród prawych i sprawiedliwych podwładnych Gracza znajduje się magiczny dzwon Ninten. Wygrasz bitwę, jeżeli akipa niosąca ten dzwon dotrze do celu ne samej górze "stołu". Gdy spotykają się dwa wrogie oddziały, front zaczyna się przesuwać w stronę tego mniej licznego - musisz więc uważać na liczebność swoich wojsk i w miarę potrzeb dosyłać posiłki. Oke. Teraz dołóżmy do tego Odamę, a także co najmniej 2 flippery na dole ekranu. Potężna kula pustoszy pole bitwy, niszcząc wieże strażnicze, murki, drzewka i domki zawierające bonusy, uruchamiając różne jednocześnie przeciągając na Twoją stronę trafione jednostki wroga. Uważne polowanie i wykorzystywanie tego bonusa jest kluczem do sukcesu, podobnie jak i kwestia "tłtowania". Stołem "trzęsie się" w daną stronę za pomocą lewej gałki - tyle tylko, że nie jest to standardowe uderzanie w stół, lecz przechylanie pola bitwy w wybraną stronę, co pozwala nadać kuli odpowiedni pęd, czy też posłać ją w nieco bardziej niedostępne miejsca.

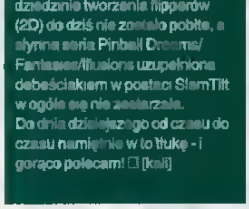
W zestawie z grą otrzymujemy niewielki mikrofon i specjalny uchwyt, pozwalający zamontować go na padzie. Wciskając i przytrzymując klawisz "X" uruchamiamy mikrofon i wypowiadamy dany rozkaz. Dostępnych jest łącznie 11 komend, z których część trzeba dopiero zdobyć w trakcie 11 różnych bitew (stołów). Rozkazy są dość proste: do podstawowych należą polecenie marszu w daną stronę ("advance", "fall back", "march left/right", "company halt"), szturmu do przodu ("press forward") czy też "rally", pozwalające skupić w danym miejscu oddział, by np. wykorzystać wskazany przedmiot/urządzenie. Wypowiedane komendy są ładnie rozpoznawane i wykonywane przez żołnierzy, choć przy niskim morale mogą oni odstąpić od realizacji zadania. Patent jest o tyle fajny, co uciążliwy dla domowników, a jedyne zastrzeżenia, jakie do niego mam, sprowadza się do tego, że nie można negrać i ustalić własnych komend pod rozkazy. O wiele lepiej by to brzmiało, gdybyś mógł drzeć się "do atakuuu!", "huuura!", czy też "odwróóót!!!"

Obraz gry już powinien Ci się mniej więcej klarować. Dochodzimy więc do zasadniczej kwestii - na ile jest to wszystko dobre i czy potrafi zapewnić zabawę. A więc tak: zabawa i frajda jest, ale są też liczne zastrzeżenia. Plansze są dość zróżnicowane, posiadają różne smaczki i liczne atrakcje czekające na odkrycie, obraz kuli szalejącej po polu i wpływającej na losy bitwy sam w sobie sprawia radochę, aczkolwiek same rozgrywka potrafi być irytująca. Chłopki czasem nieco się blokują, a samemu często ciężko jest to wszystko ogarnąć. Odbijając flipperami i pochylając odpowiednio stół pilnujesz, by kule nie opuściła pola bitwy i mocno gnębiła wroga, a jednocześnie wydajesz komendy głosowe i wskazujesz różne miejsca na planszy kursorem. Bardzo, bardzo dużo zależy tutaj nawet nie tyle od uważnej gry, co od szczęścia - a wiedz, że bitwy do łatwych nie należą i możne się zaciąć ne naprawdę dłuższą chwilę. Często wkurzasz się, denerwujesz, pot z czoła ocierasz i wygrywasz czasem w dość przypadkowych okolicznościach, ale mimo wszystko nie możesz się oderwać. Ciekawostka, którą warto chociaż obadać □

NIEPOKONANY DO DZIŚ



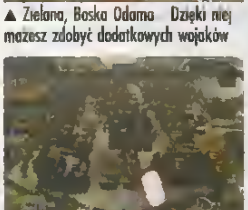
Tak się akurat składa, że gdy zdążyło już się pojawić nieco flipperów z grafiką 3D, tak po prawdzie żaden z nich nie zasługiwał na większą uwagę. Osiągnięte swego czasu przez Digital Illusions mistrzostwo w dziedzinie tworzenia flipperów (2D) do dziś nie zostało pobite, a słynna seria Pinball Dreams/Fantasies/Illusions uzupełniona debeściakiem w postaci SlamTilt w ogóle się nie zestarzała. Do dnia dzisiejszego od czasu do czasu namiętnie w to tłukę - i gorąco polecam! □ [kali]



▲ Zielona, Boska Odama. Dzięki niej możesz zdobyć dodatkowych wojaków



▲ Kula pustoszy Mokotów. Są tu też walki na mocno ograniczonych przestrzeniach



▲ Po takim "szczale" nic, tylko krzyknąć "DO ATAKU", posyłając armię za rozpędzoną kulą.



◀ HEJ-HO, HEJ-HO! Ekipo z dzwonem raźno maszeruje - to oni warunkują zwycięstwo. Modele chłopków wręcz rażą uproszczeniami, na szczęście widok przeważnie jest oddalony.

WERDYKT Kaliego

6	6	7	7

Tytuł pokręcony i niepowtarzalny, choć częściowo nieco chaotyczny

PLUSY	MINUSY
▲ oryginalny pomysł i rozwiązania	▼ zbyt dużo zależy od szczęścia
▲ zróżnicowane "stoły"	▼ czasem ciężko wszystko ogarnąć
▲ kula niszcząca wszystko	▼ brak własnych komend głos.

NAMCO	
VIVARIUM	
ZRĘCZNOŚCIOWA/ STRATEGICZNA	
GRY PODOBNE	Flipnic
JUŻ JEST	

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 7+

▶ Przy nazwisku każdego zawodnika widnieje kolejno: pasek staminy, wskaźnik motywacji oraz aktualizowana na bieżąco ocena występu. Na "A" mają szansę w zasadzie jedynie strzelcy goli.





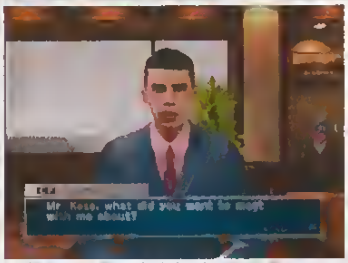
PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

▲ Japoński fetysz musiał zostać uwzględniony nawet w menedżerze piłkarskim. Bez sekretarek ta gra mogłaby się obyć z powodzeniem, ale najwidoczniej Gracze z Kraju Kwitnącej Wiśni lubią sobie "papatrzeć"...

Jakoś tak bezwiednie od razu po odpaleniu gry wszedłem w opcję edycji, chcąc zobaczyć, jak wygląda sprawa aktualizacji składów. Ech, stare, dobre Konami. Roy Keane nadal w ManU, a nie w Celtiku, w drużynie "Czerwonych Diabłów" nie ma ani Evry, ani Vidica, w Arsenalu na próżno szukać Adebayora, w Realu zabrakło Antonio Cassano i Cicinho, a w składzie Interu Mediolan wciąż widnieje Andy Van der Meyde. Słowo jeszcze o narodowych reprezentacjach, bo choć te odgrywają w menadżerze od Konami marginalną rolę, tak pusty śmiech ogarnia, gdy widzimy, że dostępu do polskiej bramki bronią Hajto, Żuraw i Głowacki, a w pomocy brylują nieśmiertelni Kałuzny z Karwanem. O Frankowskim nadal cicho. Jest więc wesoło, a Japończycy ponownie zdają



Pierwszy krok Konami w temacie menedżerów został postawiony. Ale jakby to powiedział Jan Tomaszewski: "To nie był krok, to był rozkrok".



▲ Shiva, Ty tutaj? Trzeba było od razu mówić, że masz kontrakt na wyłączność z Konami. Życzymy sukcesów!

menedżera drużyny, otrzymujemy do dyspozycji sekretarkę, która pod tym biurkiem w różnych celach może się chować, a także asystenta oraz grono skautów. Do wyboru mamy 6 lig, przy czym na licencji są tylko trzy (włoska, holenderska i hiszpańska, angielska, francuska i niemiecka obywają się bez oryginalnej otoczki). Od razu zmartwię co niektórych - w PESM nie ma wątku rozbudowy stadionów, podpisywania umów z reklamodawcami, ustalania cen biletów itd. Jest tylko kierowanie drużyną i decyzje personalne. Developer poubierał to w tradycyjne dla serii kolorowe ikonki i grafiki, co nawet dla osób obeznanych z Pro Evo może stanowić problem - sam początkowo spędzałem mnóstwo czasu w tutorialach, próbując dociec, co oznacza zielone strzałeczka, co biała strzałeczka na czerwonym tle, a co ta sama strzałeczka, tylko ze skierowana w drugą stronę. Sterowanie nie jest intuicyjne, niestety.

Konami próbowało wnieść do gatunku pewien powiew swieżości, wprowadzając takie elementy, jak rozmowy z zawodnikami, szefem klubu czy oficjalne prezentacje nowych piłkarzy, ale szybko odkryjesz, że to przerost formy nad treścią i gadki-szmatki będziesz odklepywać



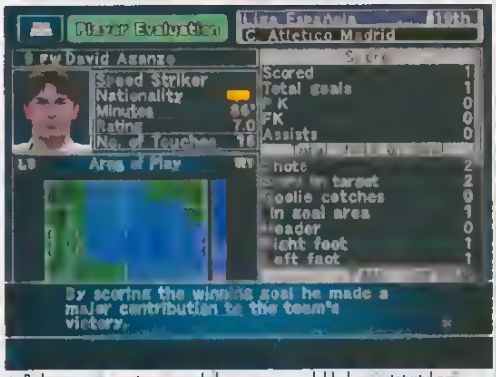
▲ Konferencja prasowa nowego trenera - czy gość z 210 cm wzrostu i fryzurą a la "Ronalda z Mundialu'02" może doprowadzić Juventus Turyn do mistrzostwa Włoch?

się na inwencję Graczy. Jeśli spędziłeś kilkanaście godzin na edytowaniu zawodników i drużyn w PES4 lub PES5, możesz załadować tu swojego save'a. Tyle że czeka Cię z kolei zabawa w poprawianie nazwisk menedżerów - Trupetoli (Trapattoni), Junel (Janas), Bruiran Romton (Bryan Robson) i kilkaset innych podróbek już na Ciebie czekają.
W grze właściwej zasiadamy za biurkiem mechanicznie (przydatne, by podnieść morale piłkarza). Pakiet opcji taktycznych nie jest specjalnie rozbudowany, fajnie sprawdza się natomiast asystent - pomaga dostosować ustawienie pod kątem kolejnego rywala, ocenia krótko występ każdego gracza, podrzuca cenne uwagi i generalnie stara się ograniczyć naszą rolę do bezwiednego duszenia przycisków). Wizualizacja meczów bije na głowę wszystko, co do tej pory widzieliśmy w menedzerach - to po prostu PES5, tyle że nie kierujemy tu zawodnikami własnoręcznie, a jedynie poprzez wydawanie odpowiednich dyspozycji (można zwiększać prędkość meczu). Szkoda, że nie ma możliwości błyskawicznej reakcji na wydarzenia na boisku (jak w LMA Menager) - jeśli chcemy coś zmienić, trzeba wejść do ekranu ustawień.

Bez fajerwerków rozwiązano trening (nie ma możliwości wpływu na rozwój młodego zawodnika, ustalamy w zasadzie jedynie wytyczne związane z kolejnym meczem). Zupełnie nie rozumiem faktu, że planując transfer zawodnika nie mogę porównać jego osiągów z piłkarzami, których już mam w składzie! Podoba mi się natomiast ścieżka, jaką opracowano dla menedżera - zwiększanie współczynnika Glory poprzez wygrywanie spotkań owocuje m.in. większą liczbą drużynowych zagrań, które możemy ustalić. Jest też sklepik, w którym odblokowujemy masę cudeniek, jak choćby dodatkowe wdzianko dla sekretarki). PESM jest poprawnie skonstruowanym produktem, ale Konami musi przy ewentualnej następnej edycji sporo poprawić. Jeśli chodzi o funkcjonalność i dostosowanie gry do potrzeb konsoli, niedoścignięty zostaje Total Club Manager, jeśli zaś mówimy o olbrzymiej bazie danych i dopracowanych algorytmach - brylują wcześniejsze części Championship Manager. Fani piłkarskiej serii Konami mogą spróbować wgryźć się w temat, ale bez ślinotoku i zdejmowania gaci przez głowę. □



◀ Rzut oka na listę zawodników Atletico Madryt. Jest kolorowo, wręcz pstrokato, i nieco zbyt mała przejrzyście - Konami zrobiło menusy w charakterystycznym dla siebie stylu.



▲ Podsumowanie występu zawodnika w meczu, z dokładnymi statystykami dotyczącymi ulubionego rejonu na boisku, czy też oddanych strzałów (z podziałem na lewą i prawą nogę).

WERDYKT Konsola: 7 6 7 **6+**

Nie robi się menedżera z tak wątłą licencją. Konami, czas wyrzucić węża (Snake a?) z kieszeni.

PLUSY	MINUSY
▲ wizualizacja spotkań	▼ skromna licencja, biedna aktualizacja
▲ sporo bonusów	▼ mało intuicyjna obsługa

KONAMI	
KONAMI	
SPORTOWA/ MENEDŻER PIŁKARSKI	
GRY PODOBNE	LMA Manager
OCENY:	1-2 GRACZY, ONLINE – 3- JUŻ JEST

WARSHIP GUNNER 2





► Podobnie jak w Naval Ops, na ekranie ujrzysz konstrukcje zaprzeczające prawom fizyki, jak i futurystyczne bronie...

Strategia pełną gębą uzupełniona o rozbudowaną płaszczyznę RPG - Romance of the Three Kingdoms X - uznawana jest za jedną z najbardziej skomplikowanych gier na konsolach. Generalnie rzecz biorąc twórca tej gry, firma Koei, specjalizuja się w produkcji tytułów, których rozbudowanie spokojnie wystarczyłoby na przynajmniej 2-3 produkcje "głębokie" - co przykładowo obrazuje choćby sene PTO. (Pacific Theater of Operations). Nawet stworzenie strzelaniny w postaci Warship Gunner 2, następcy Naval Ops, nie wyszło tym panom w standerdowo dla tego gatunku przejrzysty, łatwo przyswajalny sposob - przeciętny shootmeniac przestraszy się rozbudowaniam i bogactwam tej pozycji. Strzelanie "stataczkiem" jeszcze nigdy nie było tak skomplikowane - Tobie pozostaje ocenić tylko, czy to dobrze, czy tez nie do końca.

Akcja startuje w 1939 roku, przedstawiając fikcyjną sytuację polityczną na Ziemi i stawiając Cię w roli najważniejszego obrońcy kraju Wilkie, usytuowanego na wschodnim wybrzeżu kontynentu azjatyckiego. Fabuła przedstawiane jest w postaci ogromnej ilości gedek, wyśmienitych, mangowych artworków oraz scenek liczonych w czasie rzeczywistym. To jednak tylko dodatek do zasadniczej esencji rozgrywki, którą mozna rozdzielić na dwie części: bezpośrednią rozpierduchę własnym statkiem (tudzież okrętem podwodnym) oraz czynnosci planistyczne. Musisz bowiem wiedzieć, ze sukces działań na- i podwodnych w ogromnej części zalezy od tego, jak dobrze główkujesz i do tych działań się przygotujesz. Normalna rozgrywka rozbija się o to, jak umiejętnie potrafisz nawigować i wypluwać z siebia kolejne artyleryjskie salwy/torpedy/rakiety/eskadry samolotów we wraze cele (zainstalować mozesz do 8 róznych broni), broniąc się jednocześnie przed zakusami wroga i wykorzystując przy tym przewagę z posiedanego sprzętu/uzbrojenia. Jeśli masz działa większego kalibru i zasięgu, czyli sterujesz zdrowym pancernikiem, mozesz spokojnie sępić na wroga z odległosci, posiłkując się ręcznym celowaniem i wykorzystaniem lometki. Gdy Twój okręt jest szybki i zwrotny (np. niszczyciel), mozesz wdać się w walkę manewrową i wykorzystać odpowiednie zabawki, jak choćby torpedy wypluwane z wyrzutni burtowych. A jeśli starujesz łodzią podwodną, mozesz się zacząć bawić w przyczajki na zanurzeniu peryskopowym i działanie z zaskoczenia. W grze mozna wyróżnić 7 głównych odmian statków, jakimi możesz kierować (z tym ze rozwiązania brytyjskie/japońskie i amerykańskie różnią się od siebie), więc na zróżnicowanie rozgrywki nie będziesz narzekał. Twój okręt niby jest w stanie zatopic całą armadę wrogich statków, równając przy okazji z ziemią bazy morskie i ściągając z nieba dobre dziesiątki ton sprzętu latającego, ale... w sumie może to robić zawsze lepiej i wydajniej, jeżeli tylko odpowiednio skupisz się na działaniach badawczo-rozwojowych. Szczególnie jeżeli w zabawie odpowiednio wykorzystasz zdobyte wynalazki, w wygodny sposób własnoręcznie budując okręty. A jest tego istny ogrom, gdyż na wynalezienie czeka około 1500 róznych elementów: od uzbrojenia, amunicji i samolotów, po rózne sonary, radary, systemy wspomagające, opancerzenie czy silniki napędowe (są tu rózne smaczki - np. wykorzystanie turbiny gazowej wyeliminuje konieczność instalacji kominów niezbędnych przy silnikach parowych czy oddzielnych turbin oraz źródła mocy). Istna rozkosz dla miłośników grzebanie "w ustawieniach", ale tez jednocześnie zgroza dle wszelkich zwolenników szybkiej rozgrywki. Tych ostatnich ratują jednak możliwości korzystania z przedefiniowanych rozwiązań. Szpil jest dość nierówny: sama zręcznościowe część rozgrywki nie wypada jakoś porywająco, ale rozbudowanie i logiczne powiązanie czynności planistycznych z wojennymi z pewnością zainteresują niejednego Gracza. □

Dla Habbystów-Smakoszy



Jeśli liczysz na szybką orcade'ową rozpierdziuchę na morzu, to nawet nie zwracaj oczu w kierunku WG2. Całe reszta, z bardziej strategicznym zacięciem i flegmatycznym charakterem będzie ukontentowana. Ja jestem. Mamy tu mnostwo budowania i planowania (Grocz sam projektuje swe okręty), wiele elementów rodem ze strategii (główną rolę w starciach odgrywają przerozne statystyki, a nie sama zręczność manualna), przeciętną grafikę i jajcarską historię, w której splatają się czasy II WS z motywami rodem z science fiction. Ceeeel... pal! Łupucupu!!! □ [Zax]

Ocena: 7-





◄ ...w WG2 jest możliwość zabawy łodziami pod wodnymi. Szkoda tylko, ze okęp idze wtedy strosz nie mozolnie



◄ ...nie wiązane jest wygodnie choc potrafi zająć sporo czasu. Masz tu jednak ogromną swobodę



UCS
UNITED COMPUTERS SERVICE
UNITED COMPUTERS SERVICE
AL. WYSZYŃSKIEGO 12 ŁÓDŹ 94-042 TEL. 0 42 689 87 87
PSX PS2 PSP XBOX XBOX360 GAMECUBE GAMEBOY DUALSCREEN

COMMANDOS STRIKE FORCE



Szczerze powiedziawszy powoli nuzą mnie strzelaniny w realiach II Wojny Światowej. Raz, ze jest już tego trochę, dwa - Call of Duty na Xboxa 360 pogłaskało mi gałki oczne "Stare" konsole nie mogą konkurować rozmachem, muszą więc bronić się pomysłem (jak choćby Sniper Elite). A tak w ogóle to chciałbym karykaturalnej, humorystycznej rozwałki w tych klimatach. Wiesz - torturowanie hitlerowskich naukowców ich własnym sprzętem, wpadanie na orgie gestapowców odzianych w skóry i gazowe maski, odkrywanie ich mrocznych eksperymentów (jak konstruowali Trabanta przywołując demoniczne zaklęcia). Taki freestyle. Tymczasem dostaję Commandos Strike Force i co ja robię? Biorę wielki młot, roztrzaskuję nim pudełko z grą? Wychodzę na dwór popatrzeć na liście? Dzwonię do pani z gazowni? Nie, kuna fak, gram! Ot, taka nowość.

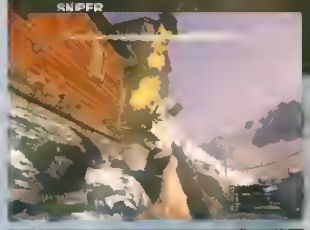
Było ich trzech, a w każdym z nich inna krew. Po szybkim tutorialu odkryjesz, że rozgrywkę oddano w łapy trzech, ta-dam, komandosów! Mamy więc snajpera, który likwiduje kolezków z dystansu, mamy szpiega po cichu sabotującego kolejne imprezy i jest wreszcie taki jeden beret (Green Beret dokładnie), czyli kolo, co na żaden fakultet się nie dostał, nie ma specjalnych umiejętności i po prostu dobrze wali z pepeszy. Różnica względem poprzednich odsłon Commandosów polega jednak na tym, że zrezygnowano z taktycznego rzutu z góry i zapodano shooter FPP. Różnica między normalnym shooterem FPP a C Strike Force jest z kolei taka, że postawiono na współpracę wspomnianych panów i można się między nimi przełączać. Różnica między swobodnym przełączaniem a przełączaniem się między tutejszymi botkami wygląda natomiast tak, że robisz to w określonych misjach, przy specjalnie do tego wytyczonym terenie. Ufff. A wiesz, jaka jest roznica - czy to zając, czy miednica? Miednica nie kica, a zając jest dobry z groszkiem. No! To tyle.

Wyobraz sobie zatem sytuację, że stoi przed Tobą konwój opancerzonych wozów. Z jednego kolo wali bez opamiętania. Walczący u Twojego boku alianci są przyblokowani. Facet robi taką zaporę ze świszczącego ołowiu, ze nawet bracia K. by się nie przeszlignęli, e do tego jest szczelnie osłonięty. Ni jak nie da się go ściągnąć. Wciskasz więc odpowiedni przycisk i myk - wskakujesz w skórę snajpera ulokowanego na wieży, kilkaset metrów dalej, ned lasem. Chwila przeczesania terenu lunetą, wstrzymanie oddechu i Niemiaszek dostaje kulkę w tył czaszki. Niezłe? Oczywiście, że tak! Szkoda jednak, ze owym snajperem nie można się samemu przedrzeć przez las, odszukać tej drewnianej ambony (albo innego dogodnego miejsca) i ściągnąć kłopotliwego żołnierza. Wprawdzie z biegiem misji dostaniesz jakieś opcje wyboru (w tym także celów do likwidacji), rozleglajsze tereny, namiastkę swobody, ale mimo wszystko... Po prostu często wszystko jest tu zbyt jednoznacznie poustawiane, liniowe. Brakuje kombinowania, swobodnego wykorzystywania ludzi znanego ze strategicznych, wcześniejszych odsłon Commandosów (konsole i PC). Potencjał można było dużo mocniej rozwinąć.

No dobra, coś jednak musi być wciągającego w tych misjach! Trzech koleżków, podchody, tryskająca krew, zwiedzanie burdeli... Hmmm? Zgadza się - włącznie z tym ostatnim! Całą przeprawę podzielono na trzy duże kampanie (działania dywersyjne na terenie Francji, rajd przez Norwegię i przeprawa przez gruzy Rosji). W sumie 14 misji. I tu bywa różnie - raz obejmą one wąski wycinek drogi, raz wrzucą Cię w kompleks miasta i obrzeży, pozwalając trochę pozwiedzać. Raz biegasz w huku artylerii i



W widoku TPP nie da rady chodzić. Można się tylko rozglądać. Witamy w świecie FPP!









posrod ginących masowo oddziałów, raz bacznie pilnujesz, by nie podnieść alarmu w obozie wroga. Przez chwilę działasz tylko jednym z komandosów, by dalej przeplatać umiejętności całej trójki. Taki miks. A właśnie, umiejętności! Warto wspomnieć tutaj o szpiegu, którym smiga się w sposób najbardziej złozony. Jego questy to przede wszystkim skradanka, wymijanie patroli, stealth kille przy pomocy garoty. Gościu może ściągnąć z trupa mundur, by w takim przebraniu nie budzić podejrzeń niższych stopniem nazistów. I tak, dobrze kombinujesz - zdobycia uniformu oficera czy dowódcy SS zawsze stanowi spore wyzwanie. Ale daje rezultaty. Do tego dochodzi podkładanie ładunków, uwalnianie jeńców czy sabotowanie np. kolejowych zwrotnic. Snajper z kolei potrafi dodatkowo ciskać po cichu nożami, a Zielony Beret leczyć wspomagających Cię szeregowców i pruć z dwóch spluw jednoczesnie. Z tego ostatniego jest pewnie dumna cała jego rodzina i sąsiedzi.

Nad tym, póki co jednak udanym obrazkiem, wisi niestety spory cień. Wisi, kracze i ogólnie robi syf. Ten cień to... wykonanie! Jest totalnie oderwane od czegokolwiek. Z jednej strony całkiem wporzo misja, z drugiej reżyserie scenek i zachowanie postaci sztywne, ze ho-ho! Dobre głosy lektorów (szczególnie angielski i rosyjski akcent), ale naiwne i pokracznie napisane dialogi. Świetna, symfoniczna muza (orkiestra i chór z Bratysławy), za to odgłosy wystrzałów, przyrody czy krzyki ginących to jakieś sample z bazaru za 3 zeta. No i jeszcze ta grafika. Nie otwarcie dostajesz pakiet misji rozgrywających się w nocy. Jest szaro, brzydko, a drzewa tworzące dalszy plan wyglądają jak poobklejane teksturą. Później poziom trochę jedzie w górę - pojawiają się ciepłe kolory, filtry symulujące wiosenną aurę czy światło odbite od powierzchni śniegu. Francuskie, brukowane miasteczka prezentują się ciekawie, podobnie zabite dechami, pokryte szronem górskie

Komandosi AD 1940

»»"Komandosi" – termin ten pochodzi od Burskich Jednostek Komandosów, używanych przez Brytyjczyków w czasie wojny burskiej (początek XX wieku). Komandosów "wymyślili" Anglicy. Po wycofaniu się wojsk brytyjskich z Francji, potrzebne były małe grupki doskonale wyszkolonych ludzi do akcji sabotażowych. W czerwcu 1940 r. Winston Churchill zaaprobował ten pomysł. Do komandosow zaczęli zgłaszać się najlepsi. Wysyłano ich m.in. do Afryki, na Bliski Wschód, no i oczywiście do okupowanej Europy. Ich akcje stały się inspiracją dla tworców gier, np. pierwsza misja (St. Nazaire) w MoH. Wojna w Europie jest w pełni oparta na operacji brytyjskich komandosow. Hitler osobiście rozkazał zabijać pojmanych komandosow na miejscu. ☐ [dżoja]



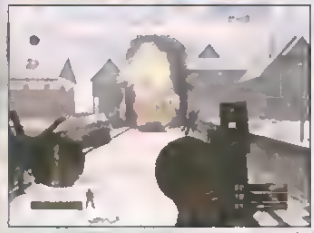
Cold War

Konsole póki co dostały jedną odsłonę RTS-owej serii Commandos. Na PC ta pół-strategia, pół-strzelanina święci sukcesy. Czy da sobie radę z nowym ujęciem i rynkiem shooterów FPP?



Wstrzymanie oddechu załącza blur i pozwala uspokoić rękę podczas celowania.

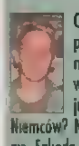




wioski, ale. Często jesteś sztucznie ograniczony, wnętrza budynków porażka (uproszczenie na uproszczenie mówiąc już o takich atrakcjach, jak fi... eksplodujących pojazdów (słup ognia i maszyna znika - który my mamy rok, 1996?!). W sumie więc widać, że developer średnio poradził sobie z przeskokiem do w pełni trójwymiarowego środowiska. Dobrze chociaż, że wersja na Xboxa jakoś ciągnie wszystko rozdzialką i ratuje miejscami tragiczne tekstury.

To nie jest gra marzeń. To nie jest nawet w pełni udana produkcja. Za dużo tu nierówności, niewykorzystanego potencjału. Po prostu czuć zeszłą apokę (AI wrogów to totalny skrypt - raz widzą Cię z kilometra, kiedy indziej ignorują kumpla duszonego cztery metry przed ich nosem). Z drugiej strony misje potrafią nakręcić, uczestniczenie w przeprawie przez plac boju w Stalingradzie, by nagle odjechać kilometr dalej i ostrzelać go jako snajper, ma w sobie coś kuszącego. Sęk w tym, że rynek wojennych strzelanin jest gęsto zapełniony. Commandos Strike Force znalazł swoje miejsce, ale to kąt sali, ciemny i z rozlanym piwskiem. Można tu robić fajne rzeczy - trzeba tylko trochę wyobraźni i przekonania. Masz je przy sobie? □

Prawie jak winka



Czy aby przypadkiem nie wystrzelaliśmy już wszystkich Niemców? Najwyraźniej nie. Szkoda tylko, że Hiszpanie z Pyro są nowicjuszami w dziedzinie gier FPP (w sumie to nawet i grafika 3D jest im "obca"), tak więc rezultaty straszą nos (dosłownie!) . od pierwszych minut. Na wojnie nie ma lekka i najwyraźniej podobnie ma być z tą grą. Ale moment - to nie jest jakiś lewy shooter w realiach II Wojny Światowej. Współpraca - znana z poprzednich części sprawuje się doskonale i stanowi "gwoździ programu". Zapewne na papierze wyglądało to jeszcze lepiej □ [dziuo]

Ocena: 7=

"Ich trzech, a w każdym z nich inna krew" - to nie o tampanach, ale snajperze, szpiegu i specjaliście od demolki. O takiej, jak tu!

▼ Kilka ładnych widoczków, kilka kaszmarków. Taka gra





WERDYKT Myszogłowy

5 7 7 **7-**

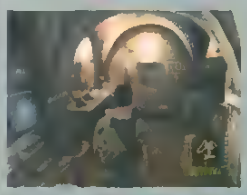
Wojna z trzech dysfunkcji. Pomysł dobry, gorzej z wykonaniem. Momentami ma jednak ciekawy klimat.

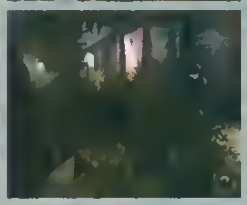
PLUSY	MINUSY
▲ trzy postacie	▼ ograniczenia
▲ różnorodność misji	▼ braki w oprawie
▲ muzyka	▼ efekty dźwiękowe

EIDOS
PYRO STUDIOS
STRZELANINA FPP / TAKTYCZNA
GRY PODOBNE Sniper Elite

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 8 | 16 | JUŻ JEST

Co spowodowało efekt cieplamiany? Koniec Zimnej Wojny! Nikt nie wie o tym lepiej niz reporter Matthew Carter. Chłopak wylądował w Mauzoleum (wiecznie zywego) Lenina i stał się trybikiem w międzynarodowej intrydze radzieckiego KGB. To się nazywa dziennikarstwo śledcze!





DreamCatcher (wyd.) łapie talenty z Europy Środkowo-Wschodniej - właśnie wypadło na Czechów z Mindware (dev.). Patrząc na mechanikę zabawy w nowej produkcji naszych sąsiadów, wyraźnie widać inspirację serią Splinter Cell. Może właśnie dlatego gra trafiła jedynie na Xboxa? W sumie szkoda, bo kilka zawartych tutaj pomysłów jest naprawdę dobrych. Ponieważ idolem naszego bohatera jest MacGyver, a nie Chuck Norris, możemy liczyć na różnego rodzaju domowa wynalazki. Otóż ze znalezionych przedmiotów (plastikowa butelka, budzik, kilka śrubek) Carter potrafi zrobić na przykład tłumik (dwie szmaty plus plastikowa butelka) albo usypiającą pułapkę (puszka plus butelka chloroformu). Brzmi dziwnie, ale ten element skutecznie uprzyjemnia zabawę - odruchowo będziemy szukać potrzebnego nam złomu. W sumie możemy zbudować 28 gadżetów oraz ulepszeń (np. większy magazynek z dwoch puszek), wystarczy zdobyć odpowiednią ilość tech points, za które kupujemy nowe plany urządzeń. Czesi popisali się także dając Graczowi do ręki aparat z rentgenem. Co prawda nie zabijemy nim duchów niczym w Fatal Frame, ale możemy oglądać, co dzieje się za sąsiednią ścianą i usmażyć na odległość broń strażnika albo... jego mózg. Ta zabawka okaze się przydatna, w koncu gra jest skradanką. Niestety, Czesi nie poradzili sobie juz tak dobrze z architekturą Xboxa. O ile sama oprawa graficzna jest poprawna (chociaz mamy małe zwolnienia przy większych lokacjach), to AI wrogów czasem doprowadza do śmiechu (stoimy obok a oni nic). Najlepiej zrezygnować z akcji stealth i od razu korzystać z dobrodziejstw headshotów, tym bardziej ze przez backtracking gra momentami popada w schemat.

Ucieczka z więzienia KBG na Łubience, wizyta w Czarnobylu, walka ze Specnazem - Cold War ma dobry, szpiegowski klimat drugiej połowy lat 80-tych. Wiadomo, że mistrzem w zdajmowaniu cichaczem Sowietów nadal pozostaje Big Boss i MGS3: Snake Eater, ale na Xboxie tej gry juz nie zobaczymy. Pozostaje więc jedynie czeskie dziennikarstwo śledcze □

WERDYKT Dżuja

7 6 7 **6**

Solidna skradanka w realiach zimnej wojny

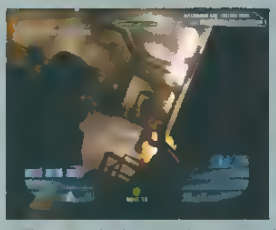
PLUSY	MINUSY
▲ zabawa gadżetami	▼ AI przeciwników
▲ kamera z rentgenem	▼ pewien schemat

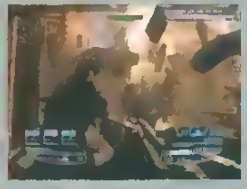
DREAMCATCHER INT
MINDWARE
PRZYGODOWA / SKRADANKA

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: | 12 | JUŻ JEST

Rainbow Six: Critical Hour

Ubisoft wrzuca na rynek kolejną odsłonę przygód ekipy Tęczy Sześć, o jakichkolwiek nowych rozwiązaniach można jednak z miejsca zapomnieć. Ba, zapomnieć można nawet o nowych misjach, bo 7 levelu składających się na kampanię to odświeżone zadanie z pierwszych odsłon serii, tyle ze dostosowane do obecnych standardów (przynajmniej





teoretycznie.) Miło powrócić do Wenecji, na statek u wybrzeży Anglii (operacja Razor Ice) czy do brazylijskiego lasu. Szkoda natomiast, ze wykonanie nie zachwyca i stanowi wręcz krok wstecz względem Rainbow Six: Lockdown. Design lokacji, wygląd postaci i animacja nie zachwycają w żadnym względzie, e dziwny filtr, sprawiający ze wszystko się świeci jak psu d**e, odrzuca z mocą wołu.

Wspomniany Lockdown obarwał od recenzentów za skierowanie sem w stronę arcade'u. Critical Hour według zapewnień twórców miał być więc powrotem do korzeni. I owszem, taraz kombinowanie taktyczne z zespołem jest znacznie bardziej opłacalne, niz próba samodzielnego wybicia wszystkich terrorystów. Nie osiągnięto jednak tego niestety przez poprawienia AI przeciwników, a jedynia zwiększanie szkody wyrządzanej nam przez pociski - możemy paść na glebę juz po 2-3 kulach. Nie znaczy to, ze gra jest trudna. Wprost przeciwnie, niemal kazdą z misji można przejść w 10-15 minut, a ze zadań jest 7.. Cóż, przekonasz się sam, jak karygodnia niewielką zywotnosc oferuje nam Ubisoft. Tym samym wiem już, skąd wziął się podtytuł.)

System wydawania rozkazów nadal funkcjonuje poprawnie, szwankuje natomiast sztuczna inteligencja - i ta już wspomniana, terrorystów, i ta należąca do naszych podkomendnych. Z prawdziwym zazenowaniem obserwowałem, jak po wydaniu polecenia otworzenie drzwi dwóch komandosów zablokowało się w przejściu i nikt nie chciał "ustąpić". Nieco więcej niz "krytyczną godzinę" można spędzić w multiplayerze, bawiąc się w System Linku lub Xbox Live (16 miejscówek). Oby wizyta Tęczy Szesc w Las Vegas wniosła cos nowego do tej serii taktycznych strzelanek, bo nabijacze kasy wyrastają ostatnimi czasy niczym grzyby po deszczu □

WERDYKT Kosa

5 5 4 **4**

Gotowy na spędzenie prawdziwie "krytycznej godziny"?

PLUSY	MINUSY
▲ powrót na stare śmieci	▼ 2 godziny zabawy, kpina
	▼ oprawa A.V.

UBISOFT
UBISOFT
STRZELANINA TAKTYCZNA

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: 16 | 16 | 26.05.2006

Daleko do Crimson Skies



Nudne historyczne lekcje, brak fabuły, znośna oprawa wizualna oraz pierdzące aeroplany - tak można zdefiniować Blazing Angels. Gra w konwencji Heroes of the Pacific. Przede wszystkim jest prostsza od rzeczonego tytułu, co uważam za dużą wadę. Gracz nie ma poczucia starań o zwycięstwo, wszystko przychodzi automatycznie i łatwo. Posiadanie niezniszczalnych skrzydłowych też nie pomaga w zachowaniu klimatu. Podobnie jak prosty model lotu, nieskończona ilość amunicji, bomb itd. Żywotność ma BA krótką (nie da się latać odblokowanymi samolotami w kampanii - skandal!). Gra na 45 minut. □ [Zax]

Ocena: 6

BLAZING ANGELS

★ ★ ★ SQUADRONS OF WWII ★ ★ ★



amco właśnie uderzyło w Japonii z najnowszą odsłoną serii Ace Combat, a tymczasem na oba Xboxy trafia lotnicza strzelanina będącą swoistym dzieckiem nieślubnym Crimson Skies i Heroes of the Pacific. Dzieckiem spłodzonym na blurkach rumuńskiego oddziału Ubisoft - chłopaki wprawdzie wydali do tej pory tylko POD na DreamCasta i maczeli ręce przy pecetowych tytułach, m.in blaszanej wersji Peter Jackson's King Kong, ale przy Blazing Angels Squadrons of WWII pokazują, że ich kraj stać na coś więcej, niż tylko przeboje pokroju "Wiej se wiej, hej, maj-ja hi, maj-je ha-ha"

Podobnie jak w Heroes of the Pacific, przenosimy się w czasy II Wojny Światowej, lecz tym razem teatrem działań jest nie tylko Ocean Spokojny Oprócz Pearl Harbor, Midway i Guadelcanal weźmiesz udział w ewakuacji z Dunkierki, „bitwie o Anglię", czy też pustynnej kampanii przeciw Africa Korps Gra ma mocno zręcznościowy charakter i raczej nawet nie prosi się o określenie jej mianem "symulatora". Brakuje tu widoku z kokpitu/nosa samolotu, a do tego uproszczenia i rozwiązanie zastosowane w sterowaniu z pewnością nie spodobają się osobom, które miały nadzieję na obecność klasycznych reguł obowiązujących w "strzelaninach symulacyjnych" To jest czysty arcada z nieskończoną ilością amunicji, nastawiony przede wszystkim na widowiskowość czego doskonałym przykładem jest praktycznie narzucona konieczność wykorzystywania niezwykle użytecznej kamery ukazującej nasz samolot względem namierzonego celu Wysterczy wciśnięcie i przytrzymanie triggera, aby obraz walki na ekranie przybrał iście filmową postać - dogfighty w Blazing Angels prezentują się wprost wybornie Wprawdzie na przestrzeni całej kampanii przyjdzie Ci bombardować, puszczać bąki i wiązanki rakiet w tornecie czołgów, brać udział w miejach zwiadowczych (pstrykanie zdjęć), czy też torpedować okręty, ale cała esencja zabawy skupia się na ostrych pojedynkach w powietrzu, w których bierze udział przynajmniej kilkanaście samolotów naraz Strzela się gęsto a miło, choć przyznam szczerze, że tryb na jednego gracza jest tylko dodatkiem do trybu multiplayer Nie dość, że dość szybko dochodzisz do wniosku, że misje są robione nieco na jedno kopyto, to w dodatku poziom trudności jest zenująco łatwy Wpływ na to ma m.in obecność skrzydłowych o różnych specjalizacjach jeden potrafi w mgnieniu oka "ulecieć" całkowicie Twój samolot (wysterczy tylko wklepać prostą kombinację klawiszy), drugiemu możesz zlecić oderwanie się od formacji i szaleńczy atak, który zakończy się zestrzeleniem kilku wrogich maszyn





▲ Wizualia prezentują się fantastycznie W BA jest najładniejsze Pearl Harbor, jakie mogłeś zobaczyć.





▲ Taki ma widok gołąb puszczający kupę z kilkuset metrów - doceniaj celność ptaków

Trzeci kompan z kolei potrafi wykonać taunta który na chwilę całkowicie ściąga na siebie uwagę przeciwników. Warto dodać, że nawet lekko uszkodzony samolot zachowuje się jak marzenie, specjalne akcje skrzydłowych możesz odpalać niemalże nieustannie, a sami towarzysze z Twojej eskadry są niezniszczalni Co z tego, że możesz tu zdobyć ponad 40 samolotów, których osiągi bojowe można w dodatku poprawiać poprzez wykonywanie pojedynczych misji arcade i mini-kampanii, skoro i tak w zasadniczym trybie do każdej misji masz odgórnie przydzieloną konkretną maszynę? Najmocniejszy punkt BA stanowi tryb multiplayer - od split-screena, przez System Link, po szarpanie przez Xbox Live nawet w 20 graczy na raz. Ilość różnych trybów jest więcej niż zadowalająca od dogfightów "każdy na każdego" i swoistej odmiany Last Man Standing, przez tryb kooperacji, do tak ciekawych opcji jak Kamikaza (nazwa mówi sama za siebie - wiedz tylko, że możesz zarówno dokonywać samobójczych ataków jak i się przed nimi bronić)

Bardzo mocną stroną BA jest oprawa A/V Świetnie odwzorowane oświetlenie niezwykle malownicze



chmury i krajobraz jak z obrazków, prześliczne mgiełki i gęste dymy ograniczające widoczność, a do tego wprost kapitalnie odwzorowana podloza W tego typu grach ziemia wygląda ładnie raczej tylko z większej wysokości, a tutaj - proszę proszę! Nedletujesz znad chmur, powoli zaczynając dostrzegać statki odbijające z portu Rzucasz okiem na ląd i widzisz wstążki dróg, które rosną w oczach, aż będziesz mógł zauważyć nawet zasuwające po nich pojazdy (gdy startujesz z lotniska zobaczysz nawet biegające ludziki) W trakcie walk nad miastami gębę wypełniają zachwyty nad odwzorowaniem gęstego i zróżnicowanego budownictwa z wszelkimi charakterystycznymi obiektami na czele (Big Ben i budynek parlamentu w Londynie wieża Eiffela w Paryżu itd.) Jedyna zastrzeżenia można mieć do szybkości animacji na X360 - trochę kapa ze na takiej maszynie wyciśnięto ledwie 25-30 klatek na sekundę I tak notabene, wersja na starego Xboxa wygląda tylko niewiele gorzej, niż na nowego Naprawdę kawał dobrze wyglądającego szpila, do tego całkiem przyjemnego lecz bez rewelacji Kampania zbyt łatwa i monotonna, pojedynki z żywym przeciwnikiem są z kolei zbytnio uproszczone i zbyt 'erkejdowe' ze względu na sterowenie i kamerę Do Crimson Skies raczej się nie umywa ale obadać warto □

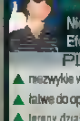
SĄDZISZ, ŻE JESTEŚ ASEM?



Sądzisz, że w strzelaninach lotniczych wyminiasz jak opętany, strącając z nieba niewiarygodne ilości przeciwników? No to rzuć okiem na listę 10 największych asów lotnictwa II WŚ (w nawiasie podana szacowana liczba strąceń). Zaskoczony? □ [kali]

1. Erich Hartmann (352)
2. Gerhard Barkhorn (301)
3. Guenther Rall (275)
4. Otto Kittel (267)
5. Walter Nowotny (258)
6. Wilhelm Batz (237)
7. Erich Rudorffer (222)
8. Heinrich Baer (216)
9. Hermann Graf (212)
10. Heinrich Ehrler (209)

WERDYKT Kaliego



Nie symulator, ale strzelanina z krwi i kości. Efektowność ponad realizm.

PLUSY	MINUSY
▲ niezwykłe widowiskowe	▼ tryb na 1 gracza (zbyt łatwa kampania)
▲ łatwe do opanowania	▼ uproszczona monotonia
▲ tereny działań i tryb multiplayer	

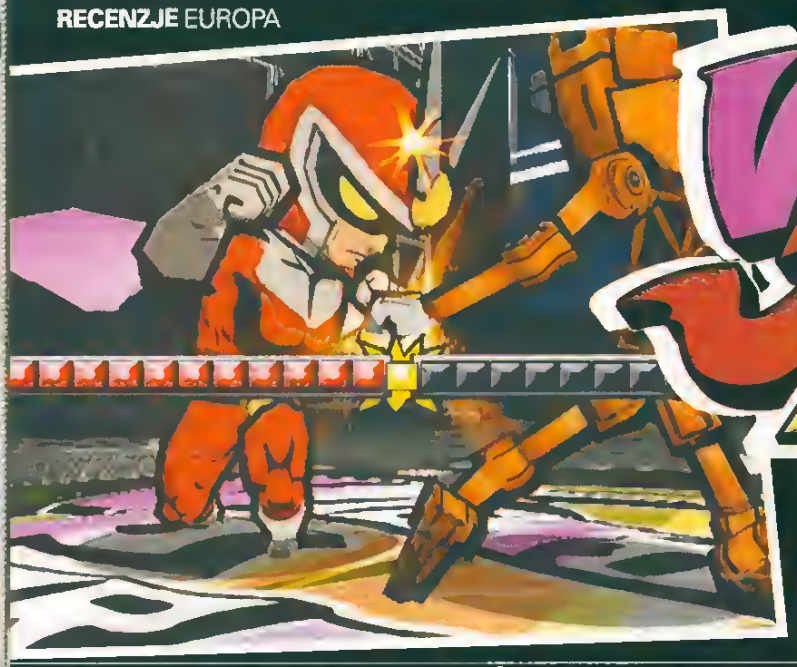
OCENY: KALIEGO 7 ZAXXA

1-2 GRACZY, ONLINE: 20

12

UBISOFT
UBISOFT
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Crimson Skies
Secrets Weapon O N
JUŻ JEST

Viewtiful Joe Red Hot Rumble

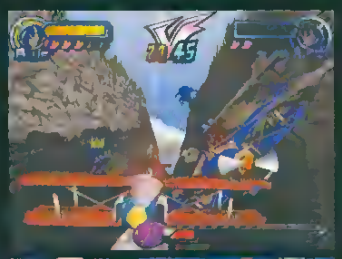


ZA-TAŃ-CZYSZ ZE MNĄ JESZCZE RAZ, OSTATNI RAZ...

Więcej nie zawsze znaczy lepiej. Żywiołowa rozgrywka VJ przy 4 playerach naraz jest nieco ponad siły przeciętnego Gracza. Nieporządek, burdel, chaos krótko mówiąc.

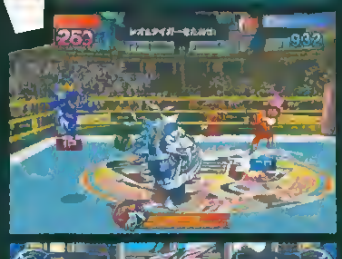
Najbardziej widowiskowy bohater gier wideo powraca! Po dwóch świetnych platformówkach, które odniosły zaskakujący sukces pomimo tego, że mocno zionęły oldschoolem, przychodzi pora na coś nowego - Viewtiful Joe rzuca wyzwania Super Smash Bros. Melee. Urocza cel-shadingowa grafika, super moce o charakterze filmowych efektów specjalnych, do czterech znanych bohaterów jednocześnie hasających na różnorodnych arenach. A czy grywalność jest proporcjonalna do liczby szarpiących Graczy i czy dorównuje wspaniałym platformówkom? No cóż...

Gdyby na to z boku spojrzeć, zwracając uwagę tylko na suche fakty, to tytuł faktycznie ma wszelkie predyspozycje, by godnie zastąpić Super Smash Brothers Melee. Fabuła jest taka, że do starcia o główną rolę w nowym filmie przystępuje kilkanaście postaci uniwersum VJ: tytułowy bohater, Sexy Sylvia, Captain Blue i jego potomek oraz dotychczasowi bossowie - Hulk Davidson, Alsator, Gran Bruce itd. Przyjdzie im stanąć w szranki (od klasycznych „1 on 1" do walk w cztery osoby naraz) na 25 różnych planszach - w tym takich efektownych, jak skrzydła lecącego dwupłatowca. Dostępny jest komplet 3 znanych mocy VFX, które mają jednak nieco zmienioną charakterystykę. O ile "Slow" zwalnia wszystko dookoła z wyjątkiem postaci, która tą moc odpaliła, tak już "Mach Speed" daje Ci ognistą otoczkę i pozwala pustoszyć arenę niczym Kometa Halleya, a "Zoom" zwiększa kilkukrotnie postać, czyniąc ją nietykalną i zwiększając jednocześnie zasięg ciosów. Debiutuje też nowa moc, "Sound Effect" - raczej paśćiarska, gdyż ogranicza się ledwie do wybuchu z "falą" uderzeniową. Każda z postaci posiada ładny zestaw ciosów podstawowych i specjalnych, odpalanych w danych kierunkach, a do tego może posiłkować się różnymi power-upami - od zwiększania prędkości aż po gumę, która po przeżuciu stanowi pułapkę unieruchamiającą na chwilę przeciwnika. Zwariowane skakanie i tłuczenie na arenach w celu zdobywania tokenów widowiskowości i wypełniania misji (o tym za chwilę) urozmaicone jest dodatkowo mini-giarkami zwanymi VFX Battles. W ich trakcie wszyscy uczestniczący w rozróbie Gracze zostają przeniesieni w tak jakby inny wymiar i przystępują do losowo wybranego zadania (jednego z pięciu): kto szybciej nabije pasek naplerdzielając w klawisze lub kręcąc gałkami, klepnie jako pierwszy w odpowiedni przycisk, tudzież wyczuje timing naciśnięcia uderzenia. Co by jednak urzędowanie na planszach nie wydawało się zbyt masherskie i monotonna, cały czas jesteśmy stawieni przed niezwykle zróżnicowanymi misjami. Kto zbierze więcej kryształków, załatwi większą ilość wrogów, znajdzie się w odpowiednim miejscu, czy nawet kto bardziej naklepie jakiemuś bossowi (są tu starzy, dobrzy znajomi w postaci helikoptera Black Thunder czy sierżanta musztry Big Johna, ale pojawiają się też nowi opponenci - jak np. czteroręka statua z mieczami Viracocha). Zadań jest bez liku (każda z plansz posiada po kilka misji) i trzeba przyznać, że ładnie podkręcają i ożywiają rozgrywkę. Graficznie prezentuje się to dość soczyście w swej dziedzinie, ale niestety - od czasów VJ2 nic nie skoczyło do przodu, sposób prezentacji rozgrywki stosownie ogranicza wrażenia, a plansze przy takim charakterze szpila nie są już tak nafoszerowane atrakcjami. Muzycznie całkiem przyjemnie, bez większych zastrzeżeń, choć brakuje jakichś bardziej zapadających w ucho melodii - ot, jest to niczym nie wyróżniające się tło muzyczne.



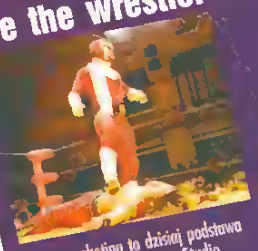








Joe the wrestler



Dobry marketing to dzisiaj podstawa sukcesu. Capcom i Clover Studio znalazły całkiem niezły sposób na promocję drugiej części Viewtiful Joe. O co biega? Otóż Joe pojawił się na zawodach wrestlingowych Osaka Pro Wrestling. Stanął do walki z jakimś cieniasem w rajstopach i, jak widzimy na zdjęciu, wygrał! Po ciężkim pojedynku nadeszła pora na prawdziwą reklamę - dzieciaki na widowni dostały uścisk dłoni Joe i demo Viewtiful Joe 2. Jego tournee po Japonii trwało cały miesiąc. Capcom zdobyła upragniony rozgłos, a widownia była zmuszona do podziwiania czerwonych getrów zaposnika. ☐ [dżoja]

Pewnikiem zwróciłeś już uwagę na ocenę końcową i po przeczytaniu tego, co napisałem powyżej, zastanawiasz się, w czym tkwi problem VJ:RHR. Sprawa była wręcz do przewidzenia. Każdy, kto miał styczność z VJ 1 & 2, doskonale wie, że przy dynamice rozgrywki zadyma na ekranie była więcej niż konkretna. VJ:RHR nie ustępuje w tej dziedzinie poprzednim częściom. Przy grze na jednego Gracza jeszcze wszystko idzie jakoś ogarnąć i spokojnie pobawić się w trybie Story. Tytuł ten jednak wręcz z założenia dedykowany jest trybowi multiplayer - i tutaj dochodzimy do sedna sprawy. O ile przy pojedynkach "jeden na jednego" można w to jeszcze szarpać, tak spróbuj tylko do rozgrywki zaprzęgnąć 3-4 postacie (czy to kumpli, czy też pozwalając AI pokierować innymi hipkami), a wszelka grywalność zacznie rozbijać się o jeden wielki chaos i wszechobecne "gdzie ja w ogóle jestem?". Kamera oddala się, by ukazać poczynania wszystkich postaci, co przy jakże "hucznym" charakterze rozgrywki sprowadza się do odnajdywania na ekranie własnej postaci. A co tu dopiero myśleć o jakiejś składnej grze i wypełnianiu misji... Nie no, sorki, ten tytuł właśnie przy 3-4 graczach powinien pokazywać swoją moc, jak wspomniane we wstępie Super Smash Bros. Melee, a tak naprawdę nadaje się tylko do średnio rajcownego trybu 2 players. ☐

Fire Leo i Frost Tiger chyba każdemu dali się we znaki w VJ 1&2. Czas na zemstę.



Wygląda apetycznie? Cóż, w trakcie takiej zabawy często ciężko w ogóle odnaleźć swojego cłkopka.

WERDYKT Kuliago

7 7 6

6

Platformowa nawalanka niby dedykowana rozgrywce na 4 graczy, choć w tym trybie niegrywalna

PLUSY	MINUSY
▲ niezliczone, różnorodne zadania	▼ CHAOS!!!
▲ mini-giarki VFX Battle	▼ rozgrywka na max 2 graczy
▲ plansze, ilość postaci i bonusów	

CAPCOM
CLOVER STUDIO
PLATFORMOWA / WALKA
GRY PODOBNE
Super Smash Brothers Melee
JUŻ JEST

OCENY: 1-4 GRACZY, ONLINE: - 12

Pita

Trapt

Zabili go i nie uciekł. Nie uciekł, bo przebiła go setka ostrzy, a jego głowa potoczyła się po schodach. Ostatnio panuje moda na pokazywanie ciemnej strony człowieka - filmy "Hostel" i "Piła" skutecznie eksploatują ten temat. Tymczasem Tecmo (developer) już za czasów PSX-e pozwalało męczyć ludzi w Kagero. Deception II. Ktoś postanowił reaktywować serię.



Fabuła niczym z Andersena. Zła macocha zrzuca winę za śmierć króla na jego córkę Księżniczka Allura, za namową dworki, ucieka do starej posiadłości. Teraz nowa królowa próbuje zrobić "wjazd na chatę" naszej bohaterce, ale zamiast wysłać cały oddział, do posiadłości przychodzi po kilku przeciwników naraz. Prawie jak w filmach z Saagalem, gdzie wszyscy czekają na swoją kolej, by dostać po gębie i po gębie dostaną, ale nie od księżniczki, tylko od pułapek, które dla nich przygotujemy. W każdym z pomieszczeń posiadłości możemy (w czasie rzeczywistym) zamontować trzy pułapki, które to aktywujemy przyciskami na padzie. Jak to wygląda?



Załóżmy, że przeciwnik wchodzi na pole, gdzie zaiożyliśmy sidła. Odpalamy je. Jego kompanowi zapodajemy zatrutą strzałę, a potem kończymy życie obojga, zrzucając na nich gigantyczny głaz. Za zebrane dusze kupujemy nowe narzędzia zbrodni (waza z kwasem, gilotyna, bomby), i tak do napisów końcowych. Nie mamy do dyspozycji normalnej broni. Pomysł jest świetny, szczególnie kiedy uda nam się zrobić kombinację pułapek, dodatkowo jeszcze wykorzystując elementy otoczenia (np. krzesło elektryczne). Dowcip polega na tym, że mechanika zabawy nie różni się niczym od odsłony z PSone. Biegamy po rzędzonej, gonią nas wrogowie, a my próbujemy wciągnąć ich w zasadzkę. Po kilku levelach, odkryciu większej ilości pokoi i zakupie sprzętu robi się ciekawie, ale potem mamy już jedynie schemat oraz kolejne okaleczone ciała. Śmierć jak kromka chleba.

Tecmo próbowało urozmaicić zabawę za pomocą serii pobocznych misji, nie udało się jednak przebić nudy. Chociaż scenariusz jest nalwny (durne dialogi!), ma ciekawy wątek - sama bohaterka powoli staje się więźniem (tytułowe Trapt) pana posiadłości - tajemniczego, żądnego dusz demona. Taka rodzinna atmosfera najwyraźniej spodobała się PEGI, gdyż gra w Europie dostała kategorię wiekową 12+. Tyle co Jak 3. Brawo. □

PS2 WERDYKT Dżuja 6 6 5 6 — 6-

100 pomysłów na zabicie człowieka

PLUSY	MINUSY
▲ pomysł	▼ schemat
▲ kombinacje pułapek	▼ kamera

TAKE 2 | TECMO | ZRĘCZNOŚCIOWA / STRATEGIA

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - | 12 | JUŻ JEST

Rampage: Total Destruction

Pij napoje gazowane, a będziesz wielki. Bardzo wielki. Trzydzieści osób spróbowało i zmieniło się w ogromne, pałające żądzą destrukcji potwory. Gigantyzm w grach trwa: po przelotnej modzie na King Konga, Midway wraca z pierwszą seną o demolce miast i wsi - Rampage. Po odpaleniu Rampage. Total Destruction od razu sprawdziłem dodatki i - ku mojej uciesze - znalazłem tam dwie klesyczne wersje Rampage. Możemy zagrać w oryginalne, mające 20 lat (w tym roku rocznica!) Rampage z automatów oraz w wersję z czasów PSX-a (Rampage· World Tour z 1997 r., recenzja - z oceną 3 - w PE#6). Celowo zaczynam rzekę od starej szkoły, gdyż po odpaleniu wersji na PS2 spadłem z krzesła. Nic się nie zmieniło! Biegamy sobie po skrawku miasta (od Los Angeles, aż po Hong Kong), demolując przy okazji cały interes. Natomiast absolutnym szokiem jest oprawa graficzna. Nowy Rampage to gra 2,5D. Żałośnie wyglądająca gra 2,5D - jeśli mogę dodać. Twórcy chyba przespali takie tytuły jak World of the Monsters oraz Hulk. Ultimate Destruction. Na boga gier wideo, oni przespali grafikę 3D! Możemy poruszać się jedynie w lewo i prawo oraz wspinać się na budynki. Po rozwaleniu jednej partii miasta przechodzimy do następnej, i tak cały czas. Całość jest kopią starych Rampage'ów, więc spodoba się jedynie fanom serii. A ta nadal broni się humorem: wcinamy sobie ludzi (tramwaj i autobus robią za konserwę pełną żarcia), słuchamy głupich komentarzy, patrząc jednocześnie, jak nasz potworek beka. Na początku mamy jedynie kilka ciosów, dalsze kombinacje odkrywamy wykonując określone zadania (np. wszamać kilku skaterów). W ten sam sposób zdobywamy kolejne potwory do demolki. Te ostatnie przydadzą się do zabawy w multi, jako że szczególnie pozytywnym trybem jest przechodzenie demolki po świecie w 2 osoby. No bo jeśli już koniecznie chcecie niszczyć miasta w Rampage, to róbcie to z kimś.



Ale jednak klimat arcade pozostał. Tego typu grę można włączyć maksymalnie na jedną godzinkę i zrównać z ziemią ze dwa miasta. Chociaż, muszę się przyznać, najfajniej grało mi się jednak w załączoną do zestawu wersję z epoki PSX-a. To pokazuje, że zachowanie starej mechaniki nie jest złym pomysłem. Tyle że ktoś powinien pamiętać, że żyjemy w epoce grafiki 3D. □

PS2 WERDYKT Dżuja 3 5 4 — 4-

Lepiej zbudować domek z kart, a potem go rozwalić

PLUSY	MINUSY
▲ klimat arcade, multi	▼ oprawa
▲ 2 klasyczne wersje	▼ nuda po godzinie

MIDWAY GAMES | PANDEMIC | ZRĘCZNOŚCIOWA / GRY PODOBNE

OCENY: 1-2 GRACZY(PS2), 1-4 GRACZY(GC) | TBC | II KWARTAŁ

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

ROBSON.PL

ezukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 1199 PLN
gry od 149,-

od 399 PLN
gry od 29,-

od 749 PLN
gry od 89,-

PlayStation 2
od 399 PLN
gry od 29,-

GAMECUBE
od 249 PLN
gry od 29,-

od 249 PLN
gry od 49,-

NINTENDO DS
od 399 PLN
gry od 49,-

GAME BOY
od 149 PLN
gry od 49,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ SKUP WYMIANA
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 108D, tel./fax: 022 436 19 66, 022 409 66 00, serwis: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 BEZ SMS-ÓW



Z czego słynie Bethesda Softworks? Oczywiście z doskonałych gier RPG, które kradną długie godziny z życia i nie pozwalają oderwać się od pada. Nową generację konsol witamy w towarzystwie przepięknego Obliviona, który ma do zaoferowania znacznie więcej, niż tylko kosmetyczne poprawki w kwestii oprawy wizualnej!

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Normalny recenzent to osoba, która bez emocji potrafi wypowiedzieć się na temat gry i wypunktować wszystkie wady i zalety. Tak to wygląda w teorii. Łatwo powiedzieć: "Nie dawaj ponosić się emocjom, gdyż zamącą to logiczne myślenie i wpływa na końcowy efekt". Ciężko jednak z zimnym wyrachowaniem pisać o grze, na którą czekało się długie miesiące, śledząc wszystkie związane z nią informacje. Nie inaczej w tym sam, co wielokrotnie potwierdzała lektura redakcyjnego forum, gdzie podekscytowani Czytelnicy PSX Extreme komentowali [illegible]. Minęło kilka miesięcy, a ja drżącymi rękoma pochwyciłem pudełko z grą, przyciskałem je, pomacałem po wierzchu palcami, pogładziłem, a na mojej twarzy pojawił się szeroki uśmiech. Moi drodzy! W końcu mogę przekazać Wam tę [illegible] wiadomość. Skończyło się czekanie w zniecierpliwieniu. Możemy otwierać [illegible] i stukać się kieliszkami. Wrota zostały otwarte!

Akcja ponownie w Tamriel, fikcyjnej krainie, gdzie bogowie ingerują w losy śmiertelników, a magia stanowi naturalny element ustalonego porządku świata. Każda kolejna odsłona cyklu Elder Scrolls pozwala nam poznać inny rejon fantazyjnego świata. Tym razem przyszedł czas na Cyrodiil, prowincję o tyle ważną, że znajduje się w niej centralny ośrodek władzy - imperialna stolica, gdzie od setek lat władzę sprawują kolejni cesarze ze starożytnego rodu Septimów. Bynajmniej nie pierdzą oni w tron, bezczynnie obserując się całymi dniami mięsiwem popijanym hektolitrami wina. Od setek lat z pomocą magicznego amuletu chronią cały świat przed zagrożeniem ze strony Oblivionu, równoległego świata, w którym czają się niewyobrażalnie złe moce. Idylliczne życie mieszkańców się kończy, gdy ostatni cesarz i jego następcy zostają zamordowani przez tajemniczy kult. Gdy tylko tron staje pusty, rozpoczyna się ofensywa potworów, które przechodzą przez nowo otwarte portale między światami, przynosząc ze sobą śmierć i zniszczenie. Istnieje jednak nadzieja, a to dzięki [illegible] niewierności cesarza! Stary rozpustnik kochał kobiety - z jedną z nich doczekał się nieślubnego syna, o którym powiadamia nas w ostatnich chwilach swojego życia, wręczając magiczny kamień. Tylko osoba, w której żyłach płynie cesarska krew może wykorzystać tkwiący w nim potencjał. Tak oto los świata zależeć będzie od bękarta z nieprawego łoża oraz anonimowego więźnia (Gracz), który rozpoczyna poszukiwania następcy tronu..



◀ Na grzbiecie konika podróżujesz przez bajeczny świat Obliviona znacznie szybciej, niż w konwencjonalny sposób.



Na wstępie chciałbym przekazać Wam swoje prywatne przemyślenie, które pojawiło się w trakcie zabawy. Po kilkudziesięciu godzinach spędzonych przed monitorem skłonny jestem stwierdzić, że jest to tytuł przejściowy w drodze Bethesda Softworks (developer) do czegoś większego. Już w dniu, gdy gra trafiła na półki sklepowe, trwały prace nad jej kontynuacją. Nie jest trudno zrozumieć, jakie pobudki kierowały twórcami, gdy zdecydowali się na wiele rewolucyjnych zmian w systemie rozgrywki. Jest to z pewnością kwestia przystępności dla większego grona odbiorców, którą widać w wielu obecnych w grze uproszczeniach. Mniej statystyk, prostszy i bardziej przejrzysty interfejs, większa dynamika pojedynków czy różne ułatwiające grę rozwiązania (kompas kierujący wykonującą quest postać "za rączkę" w odpowiednie miejsce oraz uproszczone podróżowanie po świecie za sprawą systemu szybkiego przemieszczania się między miastami). To wręcz oczywiste, że developer chce zachęcić do swojej gry osoby, które nie gustują w tytułach z gatunku RPG. Przykuć ich uwagę,



zatrzymać przed telewizorem i w ten sposób wychować nową generację fanów. Jeśli śmieszy Cię "pokonywania smoków i ratowanie księżniczek", to być może w końcu warto przestać zgrywać macho i spróbować gry, który nie sili się na zaspokajanie gustów wybrednych fanatyków produkcji spod znaku magii i miecza. To tytuł dla WSZYSTKICH miłośników przygód w klimacie fantasy. Baśniowy Tamriel nie wymaga od Was ogromnej wiedzy tematycznej, a jedynie szczerej chęci uczestnictwa w historii i odrobiny wyobraźni, co wynagradza wielogodzinną zabawą na wysokim poziomie!

Poczucie swobody i prostoty towarzyszy Graczowi od samego początku, czyli procesu kreowania postaci. Cały proces przebiega

Pita







▲ Praworządny obywatel Imperium, czy rządny łupu zbir spod ciemnej gwiazdy? Zdecyduj sam, ale licz się później z prawnymi konsekwencjami okrucieństwa!

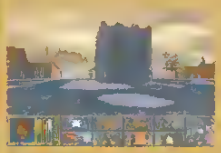
◀ Wielokrotnie zatrzymasz się w miejscu, by bez konkretnego celu obejrzeć wspaniałe krajobrazy świata Tamriel.

Przed Morrowindem

Przed Morrowindem na Xboxa pojawiły się dwa rozdziały serii Elder Scrolls na PC Bethesda Softworks (odpowiedzialna za świetne Terminator: Future Shock i żałosne Home Alone na NES-a) wydała w 1994 r. The Elder Scrolls I - Arena.



Za co zapamiętano tę grę? Za sporą swobodę, wysoki poziom trudności i dużą ilość bugów. Gra znalazła swoich fanów, chociaż recenzenci byli dla niej mniej życzliwi. Jednak Bethesda wykonała krok w dobrym kierunku. Dzisiaj z serwerów firmy możecie ściągnąć, jak najbardziej darmową, wersję tego klasyka. W roku 1996 wypuszczono kolejną część sagi.



The Elder Scrolls II: Daggerfall można już spokojnie nazwać protoplastą części trzeciej. Gigantyczny obszar do eksploracji (porównywalny do rozmiarów Wielkiej Brytanii), masa pobocznych questów i rozległe lochy. Właśnie w tym momencie narodziła się wizytówka serii - możliwość nieskończonej zabawy. Wraz z takim pomysłem przyszły jednak bugi, masa bugów. Pamiętam jak w magazynie "Gambler", dwóch recenzentów kłóciło się na temat oceny tej gry. Powodem były błędy. W części trzeciej zadbano, ażeby tego typu problemy były marginalne. I tak powstała legenda [dżuju].

sprawnie i kilkustopowo. Autorzy położyli nacisk na indywidualizację wyglądu postaci za sprawą rozbudowanego edytora. Stworzenie bliźniaczej repliki własnej twarzy zajęło mi kilka dobrych minut (internetowym dowcipnisiom niewiele więcej czasu zajęło wprowadzenie do gry postaci Chucka Norrisa). Jak widać - kwestia jest otwarta, a modyfikować można praktycznie wszystko, od koloru skóry, długości włosów, po kształt podbródka, nosa czy szczęki. Jeśli nie macie ochoty bawić się w tworzenie indywidualnego wizerunku postaci, możecie skorzystać z automatycznego kreatora. Oczywiście wybrać też można rasę bohatera (10 różnych opcji). Pierwszy poziom gry stanowi swoisty tutorial, wprowadzający w tajniki nowej produkcji Bethesdy. Podczas eskortowania cesarza można poeksperymentować z umiejętnościami postaci, co pomoże w podjęciu ostatecznej decyzji. Wyspecjalizowany w walce wręcz osiłek, posługujący się doskonale łukiem złodziej, czy może potężny czarnoksiężnik? O dalszym losie postaci zadecyduje wybór odpowiadającej własnym preferencjom klasy oraz dającego specjalne możliwości znaku zodiaku. Dla leniwych przygotowano szablony, zaś wybredni mogą wykreować od podstaw własną klasę (wybierając najważniejsze ich zdaniem parametry i umiejętności).

Jest to bardzo ważna decyzja, gdyż w Oblivionie (podobnie jak w Morrowindzie) zrezygnowano z klasycznego, punktowego sposobu levelowania postaci na rzecz czynnego podnoszenia poszczególnych umiejętności. Tworząc magiczne mikstury szkolimy się w zakresie alchemii, targując się w sklepie podnosimy umiejętności kupieckie, walcząc mieczem podnosimy odpowiadającą tej czynności statystykę itd. Reasumując: jeśli zdecydujecie się na określony styl gry i pozostaniecie mu wierni, możecie skupić się na samej zabawie, nie martwiąc się o śrubowanie na siłę statystyk. Wszystko odbywa się w przejrzysty i naturalny sposób, przez co nawet laikowi będzie trudno się w tym wszystkim pogubić.

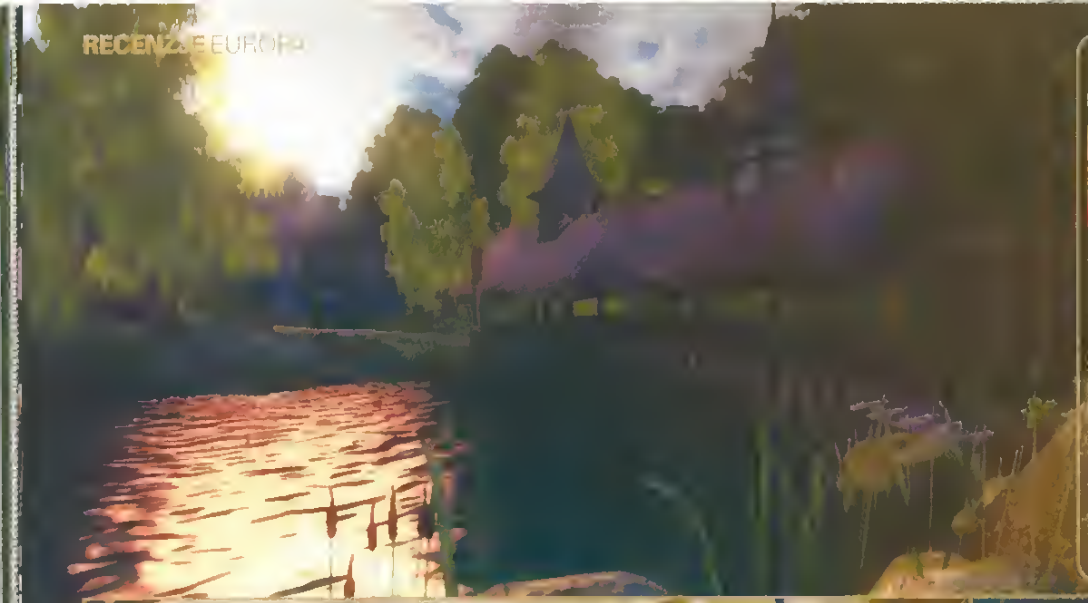
Oblivion od strony technicznej wprowadza kilka bardzo istotnych zmian. Są to bardzo rewolucyjne posunięcia i niekoniecznie spodobają się wszystkim Graczom. Autorzy pragnęli zbalansować i ujednolicić rozgrywkę, by można było bardziej zintegrować się z wirtualnym światem. Chcieli uniknąć sytuacji znanej z Morrowinda, gdzie wyposażony w najlepszy oręż i magiczne przedmioty bohater stanowił siłę, której nie można było się przeciwstawić. Po 40 godzinach kończyła się frajda, gdy nie było na horyzoncie żadnego wyzwania.





W Oblivionie autorzy połączyli ze sobą kwestię poziomu postaci oraz dostępnych w grze możliwości. Oznacza to, że słaba i nierozwinięta postać ma dostęp tylko do przedmiotów, zaklęć oraz przeciwników, które odpowiadają jej poziomowi zaawansowania. Zapomnijcie o wyprawach na drugi koniec świata w poszukiwaniu cennych artefaktów oraz potężnych przeciwników. Możecie iść dosłownie wszędzie, bez strachu, że pokona Was czająca się w górskim lochu, zabijająca jedną kulą ognia daedryczna bestia. Rozwiązanie to bardzo ułatwia sprawę mniej wyrobionym w RPG Graczom (Oblivion jest przez to bardziej zbalansowany i wyrównany), ale niestety odbiera też w pewnym stopniu ducha wyzwania. Trzeba będzie poczekać na kolejny sequel, by autorzy dopracowali to rozwiązanie i usatysfakcjonowali wszystkich odbiorców.

Jesteście pewnie ciekawi, ile zabawy można wyciągnąć z nowego dzieła Bethesda Softworks. Czy gra jest faktycznie taka ogromna i rozbudowana, jak było to wszem i wobec od dawna obwieszczane w mediach? Na dzień dzisiejszy mogę powiedzieć, że ukończyłem główny wątek fabularny i nadal z wielką przyjemnością eksploruję Cyrodiil, wykonując poboczne misje, które często potrafią zdeklasować główne zadanie. Jeśli pragniecie w miarę szybko zobaczyć napisy końcowe, wystarczy Wam do tego 15-20 godzin przed konsolą. Epicka historia w Oblivionie jest zdecydowanie największym do tej pory osiągnięciem Bethesdy na gruncie serii Elder Scrolls. Autorzy wyraźnie wzięli sobie do serca krytykę Morrowinda, tym razem racząc wszystkich przemyślaną i wciągającą intrygą. Prawdziwa zabawa kryje się jednak w pobocznych questach,



Na poły next-gen, na poły current-gen



Oblivion ma dwie strony, jasną i ciemną. Cudowna grafika (obcowanie z naturą, śliczne widoki), kapitalnie skonstruowane questy (śledzenie NPC-ów, zabawa w detektywa), menusy znacznie bardziej przyjazne Graczowi niż w Morrowindzie. Z trzecią częścią Elder Scrolls spędziłem jednak ponad 100 godzin i jestem zdumiony, że na kilkukrotnie mocniejszej platformie wiele rzeczy pozostało niezmienionych. Tak samo długie loadingi, tak samo skopana animacja (np. przy wyciąganiu broni). Używający się bohater w widoku TPP, no i nie ma zmian w obrębie samej rozgrywki (poza innym systemem otwierania zamków czy zdobywaniem sympatii u napotykanych postaci). A więc PSX-em trąci przechodzenie postaci przez drzwi - w jednej chwili znikają, by moment później "zmaterializować" się po drugiej stronie. Ta ma być next-gen? Ech, ale ja tam czarowi tego świata nie potrafię się oprzeć... ☐ [kosa]

Ocena: 9-



▲ Poprawiona mapa umożliwi Ci w łatwy sposób dotarcie do konkretnego miejsca, czy szybkie podróżowanie pomiędzy oddalonym znacznie od siebie miejscami.



▲ Swoją postać można od stóp do głów oglądnąć w dowolnym momencie w opcjach, przybliżając lub oddalając poszczególne partie ciała.



▲ Realistycznie oddane wyrazy twarzy postaci pozwalają ocenić zarówno charakter, jak i intencje przyświecające twojemu rozmówcy.

które zaskakują swoją pomysłowością i pozwalają na wspaniałą zabawę. Szczególnie warte podkreślenia są zadania wykonywane dla różnych stowarzyszeń, w szeregi których Gracz może wstąpić. Mają one różną specyfikę, w zależności od frakcji, z którą współpracujemy. Misje dla Gildii Złodziei wymagają przede wszystkim zręczności i sprytu, podczas gdy Gildia Wojowników wymagać będzie umiejętności bitewnych. Atrakcji jest sporo, są momenty dramatyczne, jak i cała masa komicznych sytuacji, które wzbudzą uśmiech na twarzy. Autorzy skryptów zdecydowanie błysnęli tym razem pomysłowością, zaś kampanie podzielone są na questy o rosnącej wadze i znaczeniu.

Kolejną wartą uwagi nowością w Elder Scrolls IV: Oblivion jest rozbudowany system sztucznej inteligencji, czyli słynne Radiant A.I. Autorzy postanowili rozprawić się ze stojącymi w bezruchu w określonych miejscach postaciami drugoplanowymi i nadać im więcej dynamizmu. W Oblivionie miasta zaczęły tętnić życiem - mieszkańcy Tamriel chodzą spać w nocy, rano spożywają śniadanie, przesiadują na ławeczkach przed swoimi domostwami, a czasem udają się na piwko do pobliskiej gospody. Ich zachowanie nie jest skryptowane, a opiera się na liście celów, jakie muszą wykonać. W zależności od indywidualnych statystyk sami muszą "zdecydować", jak postępować, by wykonać dane zadanie. Radiant A.I. ma nawet podprogram odpowiadający za "moralność". Gdy postać jest głodna, to pójdzie do pobliskiego sklepu i kupi pożywienie, albo po prostu je ukradnie (narażając się na aresztowanie przez strażników). Uzdolniony łucznik z kolei uda się na polowanie do pobliskiego lasu. Jedna z uzależnionych od skooma (znany z gry narkotyk) postaci posunęła się nawet do zamordowania sprzedawcy, gdy nie było jej stać na kolejną "działkę". W grze znalazło się ponad 1000 unikatowych NPC, co stwarza masę możliwych sytuacji, zaś świat rozwija się w zależności od działań Gracza. Wyobraźcie sobie sami ten ogrom możliwości...

Przy pierwszym kontakcie wizualia w Oblivionie wręcz zapierają dech w piersiach. Trzeba nasycić oczy przepięknymi krajobrazami, obejrzeć cudowny zachód słońca, zobaczyć z bliska każdą roślinę, by poczuć tkwiącą w tej grze moc. Dech w piersiach zapiera też wspaniała architektura miasteczek - monumentalne katedry, idealnie rozplanowane domy oraz górujące gdzieś nad nimi zamczyska. Znacznie poszerzono perspektywę patrzenia, co pozwala dostrzec zarysy gór czy odległe o wiele kilometrów miasto. W nocy możemy oglądać malownicze, pokryte setkami gwiazd niebo oraz ogromny księżyc. Zmieniające się warunki atmosferyczne dodają jeszcze większej dawki realizmu. Wykorzystanie silnika Havok (znanego m.in. z Half-Life 2) sprawiło, że środowisko gry zaczęło rządzić się prostymi, fizycznymi prawami. Możemy podnosić i obracać przedmioty. Upuszczony przedmiot spada na ziemię i często turla się zgodnie z zasadami przyciągania. Kolejną innowacją jest technologia FaceGen, dzięki której twarze postaci są bardziej realistyczne, ich mimika zdradza emocje, zaś ruchy warg są idealnie zgrane z wymawianymi przez nich dialogami. Wspaniale prezentują się efekty świetlne podczas rzucania zaklęć czy przemierzania lochów z dzierżoną w ręku pochodnią. Spodobało mi się również wprowadzenie do gry ślicznie animowanych koni, których można dosiadać i w ten sposób podróżować przez porośniętą bujną roślinnością krainę. Na temat oprawy muzycznej poczytacie w "Muzyce Gracza", gdzie opisałem soundtrack z Obliviona.



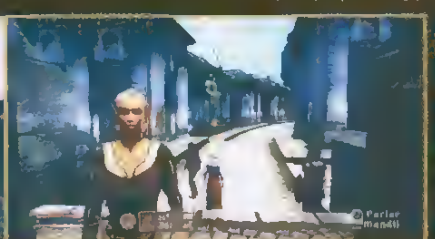
▲ Podziemne lochy i jaskinie skrywają całe tabuny potworów. Uważaj, by nie zarazić się od nich jedną z chorób!



Na ostateczną ocenę gry przyjdzie poczekać jeszcze miesiąc z dwóch oczywistych powodów. Nadal gram i przed podjęciem ostatecznej decyzji chcę być absolutnie pewny, że wycisnąłem z tego tytułu wszystkie soki. Drugi powód jest prosty. Warto o tej grze napisać więcej, opisać dokładnie jej wady, tajniki trybu online (mroczny sekret Xbox Live) oraz bardziej wgłębić się w specyfikę rozgrywki.

Pewnie ocena wiele się nie zmieni, ale mimo to zapraszam za miesiąc do dalszego analizowania wybranych (bo o tej grze można pisać bez końca) zagadnień. Na dzień dzisiejszy w ramach podsumowania napisze: zaopatrzcie się w tę grę i cieszcie się nią tak samo jak ja, bo to prawdziwe dzieło sztuki, którego koniecznie trzeba samemu doświadczyć! ☐





BETAWERDYKT Mezzego



9 8 9

9

Oblivion pozre Twój czas, oferując jeden z najbardziej rozbudowanych światów w historii gier wideo!

PLUSY	MINUSY
▲ nowatorski moduł AI	▼ bugi (o tym za miesiąc)
▲ OGROM świata	▼ zbyt nie uproszczenia
▲ epickie questy	▼ loadingi

TAKE 2 INTERACTIVE
BETHESDA SOFTWORKS
RPG/PRZYGODOWA
JUŻ JEST

OCENY: 1 GRACZ ONLINE 16+



FULL SPECTRUM WARRIOR
TEN HAMMERS

Full Spectrum Warrior zdobył serca wielu Graczy. Śmiała koncepcja, mocne wykonanie i przywiązanie do realiów wciągały jak tajfun, zaostrzając apetyt na więcej. Co przyniósł Ten Hammers?

Coraz rzadziej powstają gry, które można by uznać za na wskroś oryginalne lub chociaż prezentujące świeże spojrzenie na dany gatunek czy tematykę. Wydany dwa lata temu Full Spectrum Warrior, choć kolosalnym odkryciem z pewnością nie był, to jednak tchnął świeżą bryzą w żagle konsolowej machiny wojennej, zamkniętej od dawna w ciasnych schematach. Kombinacja taktycznego RTS-a z typowo strzelankowym widokiem TPP okazała się mieszanką nad wyraz interesującą, a to właśnie ze względu na ciekawy punkt widzenia oraz bijący z ekranu (jak i głośników) ogromny ładunek klimatu. Czy było to więc objawienie i wielki hit? Cóż, w sumie...

Sukces nie był jednak całkowity, gdyż oparcie rajcowności głównie na klimacie i militarnych detalach nieco uderzyło w samą grywalność tego tytułu. Mieliśmy więc de facto dwie zwalczające się AI (jedna kierowana przez Gracza, druga przez grę), co często miało efekt w postaci dość nienaturalnych zdarzeń na polu walki. Wrogowie, których nie sposób było trafić, zezowaci żołnierze pudłujący z dwóch metrów do odsłoniętego celu i tak dalej... Dodajmy do tego jeszcze dość monotonne kolorystycznie scenerie oraz lekko zawężony wachlarz taktyk, by stwierdzić, że w sumie grze sporo brakowało do ideału. Coś jednak w sobie miała, nieprawdaż? Ja przyznam, że siedziałem przed telewizorem z wypiekami na twarzy, całkowicie angażując się w każdy manewr, przeżywając całość jak mrówka okres. A więc w sumie, pomimo wielu niedociągnięć, gra zapewniała niezłą zabawę (przerywaną od czasu do czasu przez niecenzuralne okrzyki, gdy algorytm „inteligencji" drużyny po raz kolejny dał ciała). Nic więc dziwnego, że wiadomość o sequelu wywołała u mnie dziką radość i obfity ślinotok. Czy tym razem uniknięto wpadek i FSW: Ten Hammers będzie wreszcie tytułem bezsprzecznie wybitnym? Czas się przekonać!

Sytuacja w republice Zekistanu ponownie wymaga interwencji sił stabilizacyjnych. No i całe szczęście – gdyby twórcy gier wymyślali spokojniejsze miejsca, z pewnością zabrakłoby ludzi do mordowania w imię pokoju i sprawiedliwości (lub też powodów, by mordować ludzi, którzy pojmują pokój i sprawiedliwość nieco inaczej niż my, hehe). Nie będę wchodził w szczegóły scenariusza, gdyż tak naprawdę nie są istotne. Co jest istotne natomiast, to fakt, że tym razem przeplata on losy dwóch różnych jednostek – amerykańskiej i brytyjskiej. Jest więc nieco barwniej - wyspiarze stanowią ciekawą, choć kosmetyczną odmianę od znanych nam dobrze jankesów (choć jedni i drudzy walczą w ten sam sposób, więc różnice ograniczają się do wyglądu, odmiany języka i... innego zasobu przekleństw – kto nie znał, ten może wzbogacić swój repertuar). Losy obu oddziałów dość ściśle się przenikają, co samo w sobie spaja scenariusz lepiej, niż cienkie scenki przerywnikowe, serwowane chyba z obowiązku. Jednakże nie to jest przecież najważniejsze, a raczej to, jak prezentuje się sama rozgrywka. I tu wreszcie czas na znacznie poważniejsze zmiany.

Wreszcie zróżnicowano kolorystykę otoczenia. Zapiaszczona uliczki z pierwszej części, owszem – miały swój klimat – jednak w pewnym momencie zaczynały wychodzić bokiem, mimo coraz to nowych okolic. Ciągle wydawało się, że jesteśmy w tym samym miejscu. Tu jest zgoła inaczej – każda kolejna misja przynosi spore zmiany, poczynając od architektury, a na obiektach i palecie tekstur kończąc. Czy to więc slumsy, czy dzielnica handlowa, czy wreszcie miejsca kultu religijnego, grze udało się zerwać ze schematem wiecznego zapiaszczenia i wynikającej z niego monotonii, co pozwala z zainteresowaniem wbić się w każdy nowy teren. Jak dla mnie ewidentny plus. Co więcej, ogólnie zaobserwować można znacznie ciekawszą architekturę – układ ulic jest mniej regularny, budynki mniej podobne do siebie i na każdym kroku daje się odczuć chęć unikania sztampy. Widać, że w aspekcie terenowym developerzy Pandemic zrozumieli swoje błędy i odwalili kawał solidnej roboty, aby nie powtórzyć ich w sequelu – brawo! Zadbano też – co najważniejsze – o znacznie bogatsze opcje dowodzenia i sądzę, że to interesuje Was najbardziej, skoro w ogóle czytacie ten tekst. A więc „move out, gentlemen"!

Czytaliście już pewnie o możliwości dzielenia drużyn, a więc tutaj Was nie zaskoczę. Co jednak zaskoczyło mnie samego, to bardzo wygodny interface, który obsługuje ów manewr. Wystarczy więc wskazać kursorem dowolne miejsce i nacisnąć czarny bądź biały klawisz (Xbox) – do pierwszego przypisano dowódcę i operatora broni wsparcia, zaś do drugiego – pozostałą parę, czyli grenadiera i strzelca. Dzielenie drużyn jest wielce przydatne, gdyż każdy członek oddziału dysponuje teraz specjalną akcją, (tzw. „precision fire", patrz ramka). Jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, gdyż nie rozbijając podstawowej koncepcji FSW (czyli zero samodzielnego strzelania), pozwala wreszcie dość precyzyjnie zdejmować drani, których druzyna nie może upolować od flanki. Ponadto działanie w parach pozwala znacznie wygodniej i precyzyjniej kierować siłą ognia, co w połączeniu z kilkoma innymi nowościami pozwala teraz montować ciekawsze zagrywki taktyczne. A więc wreszcie można wchodzić do budynków oraz poruszać się po klatkach schodowych – oczywiście obowiązują tam wszystkie nowe możliwości ruchu, takie jak powolne podejście w gotowości (znane z „jedynki", choć teraz wykonywane nieco inaczej) oraz zwiad. Ostatnia opcja umożliwia wysłanie pojedynczego gościa, który w razie zagrożenia w te pędy wróci do kolegów (zaś jeśli jest „czysto", zawoła resztę do siebie). Naprawdę chciałbym wymienić tu wszystko, opisując

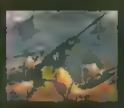


PRECISION FIRE

Role w drużynie są tym razem wyraźniej zaznaczone. Wybierając konkretnego żołnierza możemy wydać mu rozkaz związany z jego specjalnością, a więc oddział warto dzielić choćby po to, żeby w pełni wykorzystać sprzęt i wyszkolenie naszych ludzi. Najczęściej dowodzimy dwoma drużynami, zaś w skład każdej z nich wchodzą:



Team Leader
Dowódca potrafi oznaczać laserem cele do ataku z powietrza. Chwilę po wybraniu ofiary zjawia się Apache, roznosząc na strzępy cel wraz z przyległościami. Jeśli jednak support nie jest dostępny, wtedy dowódca może prowadzić ostrzał identycznie jak rifleman.



SAW Gunner
SAW (od Squad Automatic Weapon) to broń wsparcia, która pozwala wypluć prawdziwy grad kul na wybrany sektor. Duży kaliber i szybkostrzelność, jak również pojemność magazynka pozwalają przygwoździć wroga, odbierając mu możliwość manewru. Wszystko to sprawia, że SAW gunner jest niezwykle istotnym członkiem drużyny.



Grenadier
Karabin tego żołnierza wyposażono w podwieszany granatnik, niezwykle zabójczy dla zgrupowań wroga. Rewelacyjnie sprawdza się przeciwko lekkim osłonom oraz umocnionym stanowiskom pod ścianami lub w wąskich przejściach. Duży promień rażenia pozwala wtedy zlikwidować wroga poprzez detonację granatu na pobliskiej przeszkodzie.



Rifleman
Strzelec, podobnie jak dowódca, potrafi ściągnąć osobnika nawet zza osłony. Trzeba oczywiście poczekać, aż dran wychyli się, by ostrzelać naszych. Kluczem jest wybranie odpowiedniego momentu, gdyż celowanie nie przebiega natychmiast, zaś każda sekunda przymarki zwiększa szanse, że rifleman sam łyknie kulkę.





▲ Wrogowie nie przebierają w środkach, a trafienie z broni ciężkiej często likwiduje nam pół oddziału. Warto więc się rozproszyć i zaatakować grupkami z różnych stron.



▲ Ostrzał z wysoka daje ogromną przewagę, szczególnie jeśli jest z nami snajper.





▲ Niebieski gościu z kamerą przewija się w toku scenariusza. Scenki liczono na engine'le gry niestety nie są zbyt pasjonujące i bardziej wolałem te z pierwszej części.



▲ Przykładowe „rozwijane" menu (tu wybór drużyny). Ikonka formacji (prawy dolny róg) pokazuje teraz precyzyjnie ustawienie żołnierzy.



▲ Gościu za samochodem zaraz przestanie istnieć: prezent od Granodiera gotowy do wysyłki.

w detalach tak przydatne rzeczy, jak wyciąganie rannych za fraki, różne rodzaje ostrzału czy nawet komendę „reload", jednak zwyczajnie zabrakłoby miejsca – musicie mi wierzyć na słowo, że nowości jest sporo i naprawdę usprawniają one rozgrywkę. Nie bez znaczenia jest tu wygodny system „rozwijanych" komend, który po przytrzymaniu odpowiedniego przycisku pozwala na szybki wybór interesującej nas akcji z czterech udostępnianych propozycji. Omówiłem już z grubsza nasze drużyny (przeważnie dwie pod komendą), jednak tym razem to nie wszystko, gdyż pojawiają się nowości w postaci snajperów, szpiegów oraz ciężkiego sprzętu (w tej roli tradycyjnie Bradley, który sam w sobie ma do dyspozycji kilka środków – od zasłony dymnej, poprzez karabin, aż po salwę z ciężkiego działka. Power, krótko mówiąc). Bogaty asortyment, nie powiem, tylko jak ta cała mieszanka wypada w praniu? A tu, panie dziejku, ponownie potrafi się to i owo skomplikować ..

jeśli taki koło wejdzie nam „na plecy"). Weźmy jeszcze pod uwagę standardowe opóźnienie w wykonywaniu rozkazów, totez ponownie można rwać włosy z głowy (jeśli ktoś jeszcze ma – ja już wszystkie wytargałem przy „jedynce"...). Wymieniając wpadki nie sposób pominąć też notorycznego przenikania przez siebie, jakie serwują nam podkomendni - w poprzedniej części nie biło to tak po oczach, jednak tutaj... Ech, szkoda gadać.

Osobną kwestią jest oczywiście oprawa – i tu znowu można mieć wątpliwości, czy





Nie ma rady – w grze, w której tak wiele zależy od AI, ten element musi być albo doszlifowany do perfekcji, albo niechybnie jakaś część potencjału legnie w gruzach niedorobek. Czy trzeba jednak od razu płakać? Błędy są, o owszem, jednak ich skala na szczęście nie dorównuje niektórym absurdom z pierwszej części. Co prawda w dalszym ciągu zdarza się, że nasi żołnierze głupieją (co zazwyczaj kończy się śmiercią) bądź zwyczajnie nie wykonują rozkazu (tu podobnie), tudzież tradycyjnie chybią typa biegnącego bez osłony pięć metrów od nich (no i zgadnijcie, czym się to kończy,

nie dałoby się paru rzeczy poprawić. Co prawda niektóre detale, takie jak celowniki optyczne na karabinach bądź przeciwnik ginący w fontannie krwi i flaków zdecydowanie cieszą (nie ma to jak granat, prawda?), jednak ogólne wrażenie psuje nieco brak anti-aliasingu (w obu wersjach), jak również problemy z chrupaniem i nieco słabszy wygląd na PS2 (to akurat standard). Przyjemnie prezentują się natomiast Bradley oraz Apache (który pomaga nam znacznie częściej, niż poprzednio), jednak pomimo znacznie wzbogaconej architektury, jak i ciekawszych terenów, i tak nie da się odeprzeć wrażenia, że zabrakło poważnego skoku. Jest lepiej, owszem, ale Xboxa stać na więcej. Jednak nie ma co rozwijać tematu, bo znacznie poważniejszym zmartwieniem jest muzyka! Rewelacyjna i tak wspaniale budująca klimat w pierwszej części, tu wypada cokolwiek niemrawo i mimo szumnych zapowiedzi jakoś nie spełnia moich oczekiwań. Wielka to szkoda, bo fundament, jakim dla FSW był genialny soundtrack, do dziś kończe mi się po czaszce (tak, jest aż tak pusta . W końcu się wydało, damn it!).

Spróbujmy więc jakoś to podsumować: sama rozgrywka została znacznie wzbogacona, choć nie wszystkie chwasty udało się wykorzenić. Z pewnością nie zawiodły nowe rodzaje komend oraz środków bojowych, co w sumie nie dziwi – sprawdzona formuła dobrze akceptuje tego rodzaju ulepszenia. Ważnym argumentem jest też tryb multiplayer, który oprócz znanej opcji Co-op umożliwia wieloosobowe fighty pomiędzy wojskiem i zakładnikami (zupełnie inny schemat dowodzenia dla tych drugich) w kilku bardzo ciekawych scenariuszach, choć i tam bardzo wiele zależy od AI .. Taka jest jednak esencja FSW – można ją kochać albo nienawidzić. Mnie ta koncepcja urzekła już na starcie i mam nadzieję, że poddawana kolejnym szlifom w końcu osiągnie doskonałość. ☐

US finest



Nowy FSW nie jest sequelem, ale jednoznacznie nie można go określić mianem "wulgarnego" mission packa. Ten Hammers ma wystarczającą ilość nowych elementów, by zainteresować nawet tych, którzy unikają tego typu "kontynuacji". Niezle sprawdza się możliwość ręcznego "namierzania" przeciwników oraz opcja rozdzielenia drużyny (bardzo poręczna!) Ale żeby nie była różowo, znowu skutecznie przeszkadza nam kamera sparodyczne posłemy naszych ludzi na linię ognia, zamiast za róg. ☐ [dzujo]

Ocena: 8-

Dwunastoma młotami w łeb



Bardzo doceniam fakt, ze Pandemic wprowadziła w Ten Hammers tyle zmian. Dzielenie oddziału na duety poszerza paletę możliwych rozwiązań taktycznych i przypadła mi do gustu najbardziej "Precision fire" trafia do mnie nieco mniej, bo nieco "arcade'yzuje" strategiczne zacięcie tej produkcji. Mam przy tym wrażenie, ze gdzies z nowinkami zotrać się spajny i sugestywny feeling zdobywania terenu metr po metrze. Może to kwestia bardziej urozmaconych miejscówek, w każdym razie nie czułem juz takiego dreszczyku emocji, co przy "jedynce" ☐ [kasa]

Ocena: 8-

Armia Stanów Zjednoczonych

Armia Stanów Zjednoczonych (US Army) to jeden z pięciu oddziałów Sił Zbrojnych USA (obok Marines, Marynarki, Lotnictwa i Straży Przybrzeznej). Jej podstawową jednostką jest żołnierz, dalej mamy Fire Team (4 osoby) i właśnie Fire Teamem dowodzimy w Full Spectrum Warrior. Armia Stanów Zjednoczonych powstała 14 czerwca 1775 r. (pierwsza faza wojny o niepodległość USA) i dzisiaj należy do niej prawie 500 tys żołnierzy (w tym 71 tys. kobiet). Armia ma za zadanie bronić USA poza granicami kraju, nie wolno wprowadzać jej do miast na terenie Stanów bez zgody Kongresu. Złoty i błękitny są jej "firmowymi" barwami (patrz pieczęć na zdjęciu). US Army stanowi trzon sił stacjonujących w Iraku ☐ [dzujo]

WERDYKT Mutliego

8 7 8

8

Bardzo mocny sequel, choć niektóre błędy ciągną się jak smród za wojskiem .

PLUSY	MINUSY
▲ nowe możliwosci taktyczne	▼ kontynuuje niektóre wpadki poprzednika
▲ kapitalnie zróżnicowane otoczenie	▼ słabszy soundtrack
▲ mniej zbugowany, lecz jednak	

THQ
PANDEMIC
LTS
GRY PODOBNE
Brothers in Arms
G.R.A.W.

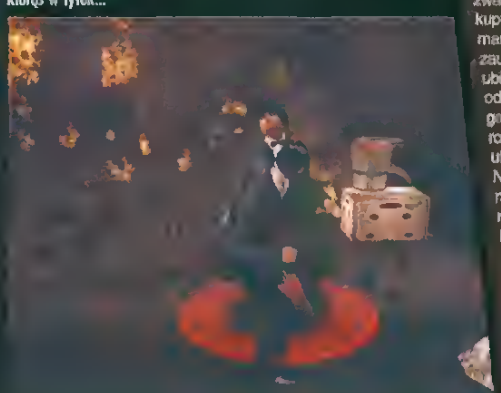
OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: N (XBOX), 4 (PS2) 16+ 05.05 2006

Wielka produkcja z filmową licencją. Gigantyczny budżet. Kampania reklamowa, której nie powstydziłyby się hollywoodzkie produkcje. Polska wersja językowa na PS2. Czy to da efekty? Czy po pierwszej części gry powstaną następne?

The Godfather THE GAME



Jak na gangstera przystało, trafisz na kilka imprez z babkami lżejszych obyczajów. Zmysłowo się wiją. Można z nimi pogadać, usłyszeć, że dzięki Tobie ta robota jest taka przyjemna, klepnąć którąś w tyłek...



Jakiś etap właśnie się zamyka. Jedna z najlepszych, najbardziej wyrazistych opowieści w historii kinematografii stała się elementem świata gier wideo. Przy proteście reżysera, z głównym aktorem nagrywającym dialogi tuż przed śmiercią, a z drugiej strony z budżetem sięgającym 50 milionów dolarów, ze świetnie oddanymi postaciami... Ojciec Chrzestny ruszył światowe kino, a teraz zapukał do Twoich drzwi. I to w naprawdę udanej, polskiej wersji językowej (napisy)! Bez stosowania sztucznych terminów, z dosadnym słownictwem i kilkoma zwrotami użytymi w zabawnym, a jednocześnie brutalnym kontekście. Zdecydowanie mocno jak na wejście...

KREW NA GARNITURZE ZA 300 DOLCÓW

Usłyszałem słynny motyw muzyczny, zobaczyłem cyfrowego Dona Corleone, dotarły do mnie zachrypnięte słowa zwalistego Luca Brasi... W dwie sekundy kupiłem ten klimat! Kiedy okazało się, że mam masakrować jakichś oprychów w zaułku, tylko zatarłem ręce. Mogłem ubijać ich twarze jak kawałki befsztyku, odpowiednio wychylając analogową gałkę (dzięki temu decydujesz o sile i rodzaju uderzeń). Mogłem walczyć - w uliczny, bezpardonowy sposób. Naprawdę poczułem tamten power nieogolonych mord, prochowców i naturalnej, dzikiej brutalności. Pociągnąłem "z baśki" stanającego się na kolanach dragala, walnąłem obcasem w jego kręgosłup, gdy leżał na bruku - "Zawsze chciałem być na tych ulicach!" - wypełniło moją głowę. Główny pomysł na poprowadzenie fabuły jest bardzo dobry. Zaczynasz jako młody koleżka, który wchodzi pod skrzydła rodziny Corleone, by zarobić, a przy okazji zrealizować od dawna toczącą go zemstę. Kupujesz ubrania, dostosowujesz wygląd (oczywiście w zakresie "młody, wkurzony Mariano Italiano"), nie pomijając gustownych okularów, złamanego nosa czy blizn, a następnie wpadasz na ulice Nowego Jorku i zaczynasz wspomnianą, brutalną przeprawę. Wszystkie wydarzenia znane z filmu łykasz więc nieco z boku, przez chwilę się w nie włączając, ale nie będąc ich głównym motorem napędowym. Co więcej - masz także okazję poznać postacie występujące na srebrnym ekranie tylko epizodycznie, prześledzić przygotowania, całą otoczkę poprzedzającą kluczowe akcje. A po dużych, głośnych wydarzeniach wracasz do swojej codzienności, czyli dbania o fragment rodzinnych interesów...

ZABIJ ALBO SAM UMRZYJ DLA RODZINY

Czeka Cię mozolna wspinaczka po drabince przestępczej hierarchii. Czeka Cię mafia i cały bagaż, który ze sobą niesie. Od ratowania przyjaciół, po odstrzeliwanie komuś połowy twarzy ze strzelby przystawionej w ciemnym zaułku... Czeka Cię honor i brud. Scenariusz gry rozbudowuje ten, który znamy z kinowego pierwowzoru. Owszem, tylko wybrane wątki, sporo po prostu pomijając (co czasami mocno boli), ale jednak. Weźmy kilka najsłynniejszych momentów, jak choćby ten, kiedy Don Vito przekonał jednego ze sprzeciwiających się mu hollywoodzkich reżyserów, by obsadził w filmie jego protegowanego. Gość obudził się rano z odciętą głową ulubionego konia na poduszce.









I nie miał więcej pytań W grze przyjdzie Ci zrealizować cały ten proceder - przekraść się przez posiadłość, dostać do stajni, zrobić co trzeba, a następnie przetransportować krwawy pakunek pod drzwi sypialni Kilka ludzkich gardeł zostanie po drodze zmiazdzonych garotą, oj zostaniel Jak dla mnie kozacki motyw. Nie ze względu na złożoność misji czy wykonanie (zwykła skradenka), ale ze względu na sam wydźwięk "Kurde własnie pomagam targać ten koński łeb, realizuję słynną, włoską się perswazji" - tak myślałem, a ręce pociły mi się jeszcze bardziej Odnośniki do filmowych scen, które zapalą Ci się w głowie, to w przypadku konsolowego Ojca Chrzestnego bardzo wskazany i nakręcający grywalność element O ile je oczywiscie masz.

"Developer posiedział przy obrazie Coppoli, wyciągając z niego przeróżne elementy' - wniosek, który zabrzęczał mi, gdy miałem na liczniku jakieś 56% gry Niezle oddano więc np głośny epizod zamachu na Dona Corleone Trzeba siedzieć na ogonie karetki z transportowanym przez miasto Vitem, wycisnąć od jednego ze złapanych oprychów, kto za tym stał, a później wiol, samemu palić gumy ambulansem Równie dobrze wypadają stonowane wątki, jak choćby podłożenie spluwy w restauracji dla Michaela Corleone, by w końcu dotknęło go przeznaczenie, czy zwykłe pobicie dwóch studenciaków którzy ostro poturbowali córkę znanego rodzinie grabarza (w filmie o tym ostatnim jedynie lekko wspominano, jednocześnie miał to pokazać, kto tak naprawdę stanowi w miescie sprawiedliwość - a więc smaczek w grze naprawdę cennyl) A jest tego więcej. Nie chcę psuć Ci zabawy rzucę więc tylko takie hasła, jak histone Luca Brasi, faceta, który wiedział, co to jest naprawdę mokra robota (szkoda, ze tak go mało), przyjaźń z Michaelem i wspólny akt zemsty, wreszcie słynne egzekucje z użyciem kilku karabinów typu Thompson jednoczesnie Kurde, to naprawdę jest piękne A jeśli dodam, ze za postępy w grze zyskujesz kolejne fragmenty filmu - i to te, które łączą się z wypełnianymi zadaniami? Stanowią one swoiste lekkie wyjaśnienie sytuacji dla ludzi, którzy obrazu Francisa Forda Coppoli nie widzieli, Trzeba naprawdę być kawałkiem betonu, by choć minimalnie nie ulec takiej otoczce

NOWY JORK NA WŁASNOŚĆ

Niestety, niestety niestety Wątek fabularny pęka w dwa dni nawet nie maksymalnej rozgrywki! Mało. Stanowczo za mało Biorąc scenariusz filmu, czy jeszcze lepiej - powieść Mario Puzo, można było z tego naprawdę stworzyć potężne uniwersum Tutaj zbyt często postanowiono iść na skroty Na szczęście cały czas w pogotowiu masz questy poboczne, które prezentują się więcej niz dobrze Pasują do klimatu Przykład? Nieodzowne ochranianie sklepów, restauracji i innych lokali W przypadku, gdy właściciel się stawia lub korzysta ze wsparcie innych rodzin (a te są cztery) trzeba go przekonać, jak bardzo się myli... Bejsboi, kilka pociągnięć w stojące regały, Molotow w wystawę, a jak to nie pomoze - bierzesz gościa i walisz jego głową o ladę W końcu posiadasz przecież talent negocjacji Odpowiedni wskaźnik pokazuje, kiedy facet pęknie i przejdzie na właściwą stronę mocy Oczywiscie ochraniająca go ekipa nie czeka z założonymi rękami i im bardziej prestiżowe miejscówki zechcesz przejąć, tym więcej łusek będziesz musiel zostawić na miejscu A teraz pomyśl o zakamuflowanych spelunach, kasynach, magazynech alkoholu, węzłech komunikacyjnych Nieźle, prawda? Działa to również w drugą stronę - przygotuj się na rozwalanie bandziorów, atakujących podlegające Ci placówki W końcu haracz bierzesz za ochronę, więc trzeba się czasem spocić Wszystko to przekłada się nie tylko na zarabianą kasę, ale również na wskaźnik szacunku i reakcje ludzi ne ulicy. Jesli okazesz się wrednym gnojem, pobijesz kobiety, spalisz



Stary ojciec

Aktualna adaptacja "Ojca chrzestnego" to pierwszy taki projekt w świecie gier? Błąd Po premierze trzeciej części filmu, U S Gold wydał grę The Godfather na Amigę, Atari ST i PC Był to prosty "celowniczek" w stylu Operation Wolf, gdzie wcielaliśmy się w mafijnego "cyngla" Od strzelanin w NY w latach 40, aż po misje w Miami pod koniec lat 80 Historia gangsterki z licencją w tle Grę



mozne określić jako dość średnią Pomimo dobrej oprawy A-V, nie dopracowano samej grywalnosć (schematyczna sieczka) Jednak to była pierwsze gra na bazie licencji Godfather. [dżujo]

Hierarchia mafii

Nie bez przyczyny w logo "Ojca chrzestnego oraz w samej grze mozemy zobaczyć dłon mienonetkarza Cosa Nostre przez lata wykształciła sobie taką małą monerchię elekcyjną, składającą się z kolejnych szczebli. Dzisiaj włoska mafia nie jest już tak dobrze zorganizowana ale 50 lat temu sprawa wyglądała inaczej Gra odtwarza hierarchię w stu procentach [dżujo]

1. Capofamiglia Głowny boss mafii za starych czasów był wybierany przez wszystkich Capo Często określany "Donem"

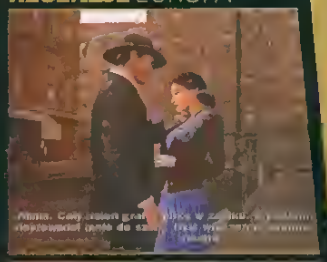
2. Consigliori - Doradca rodziny i negocjator W "Ojcu chrzestnym' tę rolę odgrywa Tom Hagen Consigliori działa oficjelnie dba o "legalność" interesu i zajmuje się kontaktami z policją, politykami i innymi rodzinami Zazwyczej jest to prawnik

3. Sotto Capo - Zastępca bosa, stanowi jego prawą rękę i najbardziej zaufanego człowieka W razie śmierci Dona, przejmuje po nim schedę

4. Capo - Szef gangu zazwyczaj podlege mu około 10 osób Capo nominowany jest przez Sotto Capo, nominację zatwierdza szef mafii Capo jest zobowiązany, do płacenia konkretnej "dzialki' ze swoich zerobków na rzecz mafii

5. Soldati - Żołnierze mafii, tradycyjnie tylko pochodzenia włoskiego Młodego chłopaka rekrutuje do mafii Capo Jednak rekrut wpierw musi się "sprawdzić" (jako outsider, potem associate), dopiero wtedy dostanie status "soldati"





Cosa Nostra

Włoska mafia, czyli Cosa Nostra (nasza sprawa) bynajmniej nie narodziła się w USA. Cosa Nostra powstała w XIX wieku na wyspie Sycylia. Mafijna rodzina kontrolowała większość dziedzin życia. Sprzyjał temu fakt, że Włochy nie były wtedy państwem jednolitym, a chaos jedynie pomagał mafii. Sytuacja zmieniła się dopiero po przejęciu władzy przez faszystów, którzy probowali rozbić Cosa Nostrę. Sycylia była bardzo uboga, dlatego większość jej mieszkańców emigrowała do USA. A wraz z nimi emigrowała mafia, dzięki czemu wschodnie wybrzeże USA stało się tak łakomym kąskiem dla Cosa Nostry. Mafia zaczęła kontrolować związki zawodowe i handel alkoholem, stworzyła sieć nielegalnych kasyn oraz domów publicznych. FBI początkowo nie wierzyło, że może istnieć takie coś jak zorganizowana przestępczość dopiero Al Capone udowodnił im, że to prawda. W latach 50. kiedy niektórzy z mafiosów zaczęli łamać prawo "Omerta" (przysięga zabraniająca informowania policji o działaniach mafii) władze federalne uderzyły w kolejne syndykaty zbrodni. [dzuło]







■ Opcja przylegania do ściany i ostrzału zza węgła często pomaga... Precyzyjne przestrzeliwanie kolan też.



■ Polska wersja językowa wypada bardzo dobrze - aż chce się, by cała gra wypełniona była dużą ilością tekstu.



■ Samochody wyglądają średniutko, ale jak wybuchają! Efektowna fizyka.



uczciwych kolezkow - nie oczekuj przyjaznych tekstow. I odwrotnie - pnąc się w górę, powyżej pozycji zwykłego współpracownika mafii, możesz liczyć na dobrą opinię ulicy. Aż do pozycji Dona Nowego Jorku.

Miasto zdobywa się krwią i od tego tutaj nie uciekniesz. Pytanie tylko, po co uciekać, skoro zlecenia na konkretnych jegomości to niezła rozrywka (nie licząc zaczepiania tancerak i klepania ich po tyłkach)? Kontraktów łyknięsz sporo i każdy będzie miał jakieś dodatkowe wytyczne. Trzeba kogoś zepchnąć z dachu, wrzucić do otwartego pieca, pobić i wepchnąć pod jadący samochód, czy też załatwić po cichu? Ty jesteś człowiekiem, który zrobi to nie gniotąc sobie sumienia ani krawatu. Oczywiście znajdzie się też coś dla miłośników machania kijem czy ciskania butelkami. Naprawdę wkręcający dodatek do głównego, filmowego scenariusza. A skoro mamy zajęte lokale i wybitych konkurencyjnych opryszków, pozostaje już tylko krok do rozpętania mafijnej wojny z jedną z rodzin. Każda ma nieco inną... hmmm... specyfikację: są biedni, zyjący z drobnego hazardu oraz stręczycielstwa Cuneo, podstępni Tattaglia, zmierzysz się też z zaciekłymi, psychopatycznymi Stracci oraz eleganckimi i najsilniejszymi Barzini. Na początku można zyć z nimi w neutralnych układach, później omijać określone dzielnice (kule sypią się z każdej strony, chłopaki tarasują turami skrzyżowania), ale w końcu będziesz musiał, a co ważniejsze - zechcesz się z nimi zmierzyć. Podłożysz im bomby, powybijasz ludzi, a pozamykają swoje meliny i wygrasz starcie. Możesz też uciec się do przekupienie agenta FBI, co obniży siłę konfliktu, ale to jakieś takie... niehonorowe? Inna sprawa, że z czasem przejmowanie lokali podpada w schematy i przestaje już tak ekscytować. Po prostu bandziorów jest więcej, trwa to dłużej, ale opiera się na tych samych zagrywkach. Gdyby raz na jakiś czas oddano Ci w łapska jakiś unikatowy manewr (ot np. musisz wywabić szefa ochrony danej posiadłości, a później wbić się w nią furą pełną dynamitu), tempo gry wiele by zyskało.

OJCIEC, ALE BEZ SYNA

W Nowym Jorku jest w sumie co robić. Tyle usłuje Ci przekazać. Biorąc pod uwagę główną os i poboczne questy, Ojciec Chrzestny potrafi zająć jakieś 20 godzin. Można za odpowiednią kasę upgrade'ować broń, rozwijać umiejętności własnej postaci (punkty jak w RPG-u), napadać na banki, brać udział w szemranych walkach bokserskich, porywać transporty konkurencji... Niestety, wszystko to nie maskuje istotnego elementu - fabuła cierpi, i to bardzo wyraźnie, na brak postaci. Ale Pacino. Owszem, Michael Corleone pojawia się w tej opowieści, ale ani nie wygląda, ani nie brzmi, ani nie ma nawet 10% tego magnetyzmu, co mały Włoch. Aktor użycza swojego wizerunku w innej filmowo-gangsterskiej produkcji ("Człowiek z blizną"), stąd EA musiało obejść się smakiem. Szkoda, wielka szkoda, bo mógł wzbogacić historię, ze o misjach rozgrywających się w skąpanej słońcem Italii, w rodzinnym miasteczku Corleone nawet nie wspomnę.

Skoro jesteśmy przy terenie zabawy. Na plus na pewno trzeba zliczyć obszar, po jakim przyjdzie Ci się poruszać. Rozległy, bez irytujących loadingów. Starano się zróżnicować kolejne dzielnice, wprowadzając budowane w tamtych czasach wieżowce, niskie apartamentowce, drogi szybkiego ruchu, ale też zasyfione bocznice kolejowe, doki czy fabryki. Wzorem GTA postarano się też o płynną zmianę aury. Szkoda jedynie, że poziom detali wypada średnio, a już wszelkie wnętrza (barów, lokali, posiadłości) to jeden stół, obrazek na ścianie i heja!, resztę sobie wyobraź sam. Trochę przesadzam, ale w stosunku do wersji PC wyraźnie brakuje detali (zobaczymy, co pokaże szykowany port na X360). Cieszy za to jakość wykonania postaci. Widać, że włożono w nie najwięcej pracy. Pieczołowicie wykonane tekstury twarzy, mimika, wreszcie doskonale nagrane głosy. Naprawdę warto zobaczyć cyfrowego Marlone Brando czy Jamesa Caana (Sonny). Są jak żywi... Przy okazji - w drugiej części filmu obok Pacino pojawia się DeNiro i to byłaby dopiero gratka.

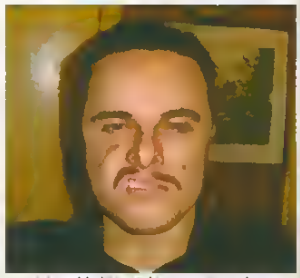
GRAND THEFT FATHER?

Najbardziej niedopracowany element zostawiłem na koniec. Modele samochodów. Ta-dam! Uproszczone, z czarnymi szybami (+ efekt połysku), występujące na ulicach w małej różnorodności. Po prostu brakuje im detali: część wygląda na konczone jakby na szybko. Mafia to w tym przypadku niedoścignione wzór (zarówno wersja PC, gdzie fury aż chciało się oglądać, jak i konsolowa, gdzie mimo braków technicznych - miały ciekawą stylistykę). Jeśli zaś chodzi o sam model jazdy, to zdecydowanie nie jest realistyczny. Automobile z tamtej epoki rozwijają kosmiczne prędkości, wchodzą w arcade'owe poślizgi i po prostu nie czuć ich ciężaru. Nie mówiąc już o zróżnicowaniu w prowadzeniu. Z biegiem misji da się jednak przyzwyczaić, ale widać, że to element pociągnięty po najmniejszej linii oporu. Żeby jednak tak nie psioczyć - grę wyposażono w bardzo elegancko wykonany ogień, sugestywne eksplozje i fizykę ładnie targającą czy to dymiącymi furami, czy trafionymi bandziorami. Tym ostatnim można nawet przestrzelić kolano albo bark! Nieźle prezentują się też śmieci podnoszone na ulicach podmuchami wietrzu czy pękające na setki drobinek elementy otoczenia. Dodają oprawie charakteru. Nie ma co natomiast porównywać tej produkcji do serii Grand Theft Auto, bo to inna kategorie - bardziej liniowa, poważna, nomen omen filmowa. Za to pojedynek z Mafią jest dość wyrównany, bo choć tamtą tragicznie przekonwertowano na konsole, to do dziś ma jednak urok i potencjał. Dziecko EA stawiam minimalnie wyżej, bo co rodzina Corleone, to rodzina Corleone. Ot taki sentyment.

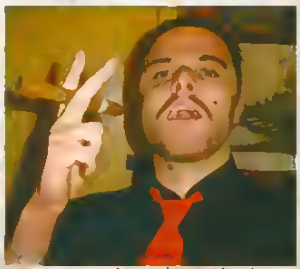
Nie potrafię natomiast przebolec braku werbowania zakapiorów, którzy pomagaliby Ci w skoku czy wojnie o dane terytorium. Przecież całkiem rzeźko oddano uliczne życie - spotykasz przechodniow, ktos coś do Ciebie krzyczy, co rusz natykasz się na pilnujących rewiru żołnierzy rodziny Corleone. Aż prosi się opcja wydawania im poleceń czy namawiania przy pomocy kasy!



ZOSTAĆ DONEM W 4 RUCHACH



■ Najpierw kładziesz żel i zaczesujesz włosy. Następnie szybka damalowujesz kredką wąsy, w razie potrzeby poprawiasz brwi (bo Sycylijczyk brwi musi mieć jak krzaczory, a z wąsami to się rodzi). Efekt: drabiny melmiarz, alfons i cwaniaczek.



■ Następnie zapadasz jakiś krzykliwy krawat, do tego cygaro. Przede wszystkim jednak orzechy włoskie pod pachami (mogą być też kulki papieru, ziemia albo kocia karma). Marlon Brando tak robił i wyglądał groźnie. Efekt: będziesz włoskim capo, a pani Henia nie wpuści Cię rano do sklepu.

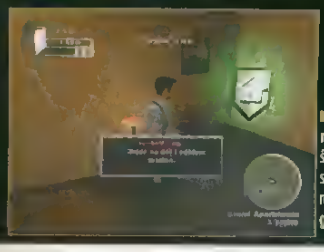


■ W końcu zakładasz kapelusz po bubci (moherowy?), garniak po kumplu/wrogu i robisz minę: „ooo, to jeden niuton to ile to było dżuli?". Efekt: jesteś Donem, po ciemku nawet Corleone!



■ Teraz już tylko pozostaje zaprosić do stołu kumpli, zacząć czymś handlować (np. kartami z pokemonami) i powiedzieć im, żeby Cię całowali w rękę... Tak czy siak rozgłos na całe miasto murowany.





W zdobywanych posiadłościach, wzorem serii GTA, można zapisać stan gry.

Zresztą nawet kilka misji rozegrasz w towarzystwie innej, narzuconej przez konsolę postaci (np ostrzeliwującego się z fury kolezki). Dlaczego więc zabrakło luźnego, swobodnego bawienia się w... no własnie! Grupę? Gang? Nie, to złe określenia - w mafie! Łapiesz paradoks? Coś wydaje mi się, ze EA ucięło kilka opcji, by zdążyć z wydaniem tego tytułu. Brak zaawansowanego systemu sztucznej inteligencji, ciekawsze akcje wrogów oparte na skryptach... Albo muza - naprawdę dobra i klimatyczna, ale kończąca się na kilku kawałkach. Motyw przewodni grany na trąbce, później fagocie, akordeonie, czy skrzypcach rządzi, jednak przydałoby się trochę czarnych brzmień, swingu, jazzu! Przecież to tak podbiło walory wspomnianej wcześniej Mafii. Szkoda. Na szczęście świetne dialogi sporo rekompensują.

WITAMY W RODZINIE!

Coz. Ojciec Chrzestny wszedł w biznes elektronicznej rozgrywki głosno i nie sposób tego nie zauważyć. Pierwsza część filmu, na której opiera się ta produkcja, została okrzyknięta numerem jeden na liście najlepszych filmów wszech czasów. Jesli więc nie widziałeś jeszcze Marlona Brando z drewnianymi kulkami wepchniętymi pod policzki, cedzącego słowa w charakterystyczny, nosowy sposób, wyrzuć ten zbrtek papieru. Wyłącz konsolę. Zaopatrz się w film i daj porwać genialnemu klimatowi... Kiedy juz to zrobisz, kiedy będziesz wiedział, dlaczego Luca Brasi nie musi wiele mówić, ile znaczy termin Cappo Di Tutti Capi, i ze vendetta to coś więcej, niż tylko rozwalenie komuś łba - właśnie wtedy odpal grę Ojciec Chrzestny. Mozna ją zrozumieć i rozpracować bez tego całego przygotowania. Mozna w nią grać. Jasne. Ale nie mozna poczuć, naprawdę być na ulicach tamtego Nowego Jorku... A to naprawdę sporo - nawet w konfrontacji z wymienionymi wyżej błędami. □

PS. Jeśli nie jestes fanem filmu, odejmij pół oczka od oceny.

BOSSOWIE DUŻEGO EKRANU



Don Vito Corleone / Marlon Brando - głowa rodziny. Najbardziej charakterystyczna kreacja aktora. Przed "Ojcem chrzestnym" błysnął w "Tramwaju zwanym pożądaniem", po - rolą demonicznego porucznika Kurtza w "Czasie Apokalipsy" (również Coppoli). Niestety, z biegiem lat oktar się monstrualnie rozlył i w roku 2004 zmarł. Wraz z Rabertem De Niro zagrał jeszcze w "Razgrywce". Co ciekawe, w filmie "Nowicjusz" (rok 1990) świetnie sparadiował własną postac Don Vita.



Sonito "Sonny" Corleone / James Coon - bardziej porywczy, lubiący siłowe rozwiązania syn Don Vita. Przeciwnistwo Hagena, z którym często się spiera. Aktor również wypłynął na tej mafijnej sadze. Później grywał detektywów, złodziei, uwięzionego pisarza w "Misery" czy twardego zabojcę w "The Way of the Gun" z Del Toro. W "Eraser" był mentorem Arnolda, a w "Mickey Niebieskie Oko" szefem mafii.



Tom Hagen / Robert Duvall - prawnik i negocjator rodziny. Nie jest Włochem, ale Don Vito go przygarnął i bardzo cenił. Aktor również zagrał w "Czasie Apokalipsy" (nie przejmującego się śmiercią, zo ta kochającego surfing dowódcę). Mazosz kojarzyć go ze słynnego "Upadku" z Douglasem, gdzie wcielił się w tropiącego ga policjanta lub nowszego "60 Sekund" z Cagem. Rowniez partnerował Arnoldowi w sredniutkim "Szostym dniu". Jokoś moda?



Luca Brasi / Lenny Montana - najbardziej zaufany człowiek Don Vito od mokrej roboty. Nie była twardszego od niego. Ojciec Chrzestny miał dwa sposoby negocjacji - normalne, albo takie, no które zabierał Lucę. Aktor niestety zmarł w roku 1992. Co ciekawe, w 1973 wystąpił w mafijnej komedii "Druga twarz Ojca Chrzestnego", parodiując postac włoskiego zabojcy. W 1980 zagrał też z Jackie Chanem w "The Big Brawl".



Michael Corleone / Al Pacino - młodszy z synów Don Vita, stara się trzymoc z daleka od struktur mafijnych. W końcu jednak smakuje w zabijaniu i staje się naprawdę groźny. Niestety, w konsolowej wersji nie gra go Al Pacino. Film rozpoczął karierę tego aktora (rownie mocne role w "Serpico", "Pieskim popołudniu" czy nakręconym prawie dziesięc lat później "Człowieku z blizną"). Obok De Niro jest to pierwszy gangster kinematografii (bardzo mocne "Zycie Corlito" i "Donnie Brasco"). W "Gorączce" stworzył genialny, polityno-złodziejski duet ze wspomnianym już De Niro.

Ojciec - grać?



Grac! EA miało na barkach potężną licencję, nie zawiodło, ale i nie wywiązało się w całości z zadania. Ekipa odpowiedzialna za ostatniego Bonda nie miała tyle talentu, by wyskoczyć z kolejnym GTA. Pozostaje to jednak bez znaczenia, bo "Ojciec chrzestny" broni się tym, czym bronic się miał - klimatem. To rewelacyjna historia o zemście, honorze i lojalności. Tutaj możemy zobaczyć "prawdziwą" przemoc, a nie zabijanie ludzi fioletowym dildosem na ulicach Los Santos. Strzały w kolano, bicie rodziny sklepikarza, który nie chce płacić haraczu, rzucanie butelek z benzyną w konkurencję (świetne eksplozje istna mafia paliwowa) wszystko dla Rodziny. No i wreszcie każdy będzie mógł razkoszować się scenoriuszem - ukłany zo wydanie wersji polskojęzycznej na PS2! A w romach rekompensoty grający no Xboxie zobaczą lepsze tekstury. Don chce, zebys zagrał. Capiche? □ [don dżujo]

Ocena: 8+



Komercyjna kpina



Uwielbiam książkę Puzo, mam respekt dla filmów Coppoli, dlatego na Ojca Chrzestnego w wydaniu kansalowym patrzę przez ten włośnie pryzmat - jako kapitalnego uniwersum przeniesionego no platformę innego medium. I jestem zażenowany. Gra nie ma w sobie choćby odrobiny filmowego klimatu. Cudownym muzycznym motywem przewodnim podczas gronio niemol wymiatowałem - słychoc go non stop. Najwoźniejszą postnc z książki, Michaela Carleone, potraktowano w grze po macoszemu (i nie chodzi mi tylko o fakt, za nie udało się załatwić facjaty Ala Pacino). Żeby odróżnic poszczególne rodziny mafijne... ubrano je w kolorowe garnitury. Główny tryb fabularny polega na jeżdżeniu z miejsca no miejsce, przy czym nikt nos nie niepokoi. Tok naprawdę wkręciłem się tylko w misje poboczne, ale te z kolei są oparte na aż zbyt mocno widacznych schematach. A materiały bonusowe to jakieś nieporozumienie - jeśli chcę oglądoc fragmenty filmu, puszczam sobie DVD. Gdzie np. widea ze "słynnej" wizyty developerów w posiadłości Coppoli? Zawiedziony nie jestem, bo EA nie zrobiło jeszcze nigdy gry z dobrymi cut-scenkami, toteż niczego wielkiego nie oczekiwałem. To więcej niż dobry tytuł, i oceno 7+ w pełni to oddaje. No i to najbardziej wartasciowa produkcja Elektroników z ciągu ostatnich kilkunastu lat - to tez o czyms świadczy. □ [koso]

Ocena: 7+



EX

WERDYKT Myszaq

7 7 8 **8-**

Najsłynniejsza mafijna opowieść na konsolach. Z klimatem, ale daleko od podium.

PLUSY	MINUSY
▲ odwzorowane postaci	▼ modele samochodów
▲ klimat, misje	▼ brak Ala Pacino
▲ filmowa otoczka	▼ za krótka fabuła

ELECTRONIC ARTS
EA GAMES
ZYGOD* AKC

GRY PODOBNE
Mafia, The Getaway, GTA (seria)

OCENY: [illegible] 1 GRACZ, ONLINE: -

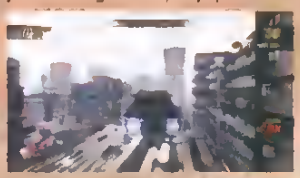
18+

JUŻ JEST

BURNOUT REVENGE



Prawdę powiedziawszy na wieść o nadchodzącym porcie BR na X360 rzygnąłem "Perfidny wyciągacz kasy, bez stylu!" - pomyślałem, aby wkrótce zapomnieć o sprawie i przejść nad nią do trosk dnia powszedniego (szarpanie itp., hlehle!). Gdy już grę otrzymałem i odpaliłem ją, wówczas zapaliły mi się diody i obecnie nadziwić się nie mogę ze na liczniku mam nabite niemal 30 godzin. Głównie online. Po raz drugi dałem się wciągnąć w wir emocji wywoływanych przez ten tytuł. Tyle ze mając na liczniku 21% ukończonej gry mocno odczułem, iż wszystko już zaliczałem przed rokiem na Xboxie oraz PS2. Wybrałem zatem opcję Xbox Live i... zaczęło się. Zanim jednak do tego doszło, moje patrzałki nacieszyć się nie mogły oprawą graficzną! Burnout Revenge jest obecnie najładniejszą ścigałką na X360. Kropka. Po kropce wspomnę, że Project Gotham Racing 3 oraz NfS: Most Wanted razem wzięte nie umywają się do rzeczonej pozycji, natomiast Full Auto to już zupełnie inna liga (w dół).



▲ Horyzont wcale nie sięgo dolej, niz na X-ie oraz PS2. Otoczenie nie przystoje poziomem wykononio do samochodow i eksplozji

W produkcie Criterion samochody wyglądają fantastycznie, ich wnętrza ociekają detalami, zaś efekt stopniowej destrukcji blachary przechodzi ludzkie pojęcie. Głębokie zarysowenie, zniekształcenia i efekty świetlne... Fetality! Fury biorące udział w ruchu ulicznym również wyglądają smerfastycznie. Od konsoli nowej generacji trzeba jednak wymagać wiele. I w tym momencie wchodzi cichy zgrzyt, bowiem otoczenie nie dotrzymuje kroku samochodom. BR był zbyt piękny na X-ie oraz PS2, aby "to semo, lecz w wysokiej rozdziałce" fascynowało. Architektura tras i przylegającego otoczenia zostały zoptymalizowana pod możliwości konsol poprzedniej generacji, więc na 360-tce po prostu nie kręcą do tego stopnia. Owszem, High Definition Gaming to nowa jakość, lecz nie dajmy się zwanować! Widać natomiast jak na dłoni, ze z samochodów sypie się znacznie więcej elementów podczas dzwonow i eksplozji (jęzory ognie dają radę na całej linii). Animacja wyciąga płynniutkie 60 fps-ów, dropuje bardzo rzadko (szczególnie na splicie, co zdecydowanie należy zrzucić na karb szybkiego sportowania), natomiast tryb Crash pomyka w 30 fps-ach, przy czym developerowi należy się respekt za złożoność eksplozji i związki przyczynowo-skutkowe (crashbraakery - mniam!). Podsumowując na widok BR w 720p jęzor rozwija się jak czerwony dywan przed gwiazdami. Lecz pragnę więcej.

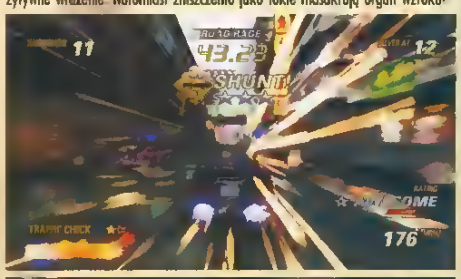
Co ze wspomnianym online? Bez najmniejszych problemow wbiłem się do pokoju (zawsze do wyboru, do koloru, maksymalnie 6 Graczy jednoczesnie). Moja pozycja w World Ranking nie wróżyła nic dobrego (cos ok. #11 000), jednak w końcu dochrapałem się mniej więcej 350. miejsca (ne chwilę). Ów patent "karierowy" jest świetny i motywuje do działania równie skutecznie, co achievementy przydzielane za sieciowe rozrabianie. Za najciekawszą innowację, wjeżdżającą cholernie na ambicję, uznaję fakt odnotowywania przez serwer (ostatnio uwielbiam to słowo, BTW) wszystkich takedownów wygzekwowenych na przeciwnikach lub zebranych od nich. W praktyce wygląda to mniej więcej tak, ze jeśli np. nie radzisz sobie z konkretnym przeciwnikiem i rzucił Tobą kilka razy o ścianę, po wyjściu z wyścigu do pokoju lub w trakcie kolejnego spotkania go choćby przypadkiem (!) widzisz informację, iż własnie ten koleś zrobił Ci kilka razy kuku, ew. ktoś może polować na Ciebie ze zdwojoną intensywnością, aby łyknąć live revenge. Fenomenalne! No i można nawrzucać przeciwnikom z pomocą headsetu,) W temacie mechaniki niewiele się zmieniło, jednak przemodelowaniu uległ najważniejszy aspekt zabawy w sieci, tzn. "slams" - uderzając przeciwnika z boku niezwykle trudno go "zczapić", należy skupić się na uderzeniach od tyłu. Wydaje mi się ponadto, ze w trybie online zmianie ulega detekcja kolizji i wystarczy znacznie lżej przyrżnąć w jakiś obiekt, aby się rozwalić. Co jeszcze? Możliwość rozpowszechnienia 30-sekundowych replayów przez Sieć, kilka nowych samochodów i aż 10 nowych miejscówek dedykowanych trybowi Crash.

Burnout Revenge jest wspaniały i w tej podrasowanej formie (na 360-tce) uczynił mnie swoim uniżonym sługą całującym stópki. Nestał czas na odpowiedź na pytanie nurtujące wielu z Was: czy warto łyknąć ten tytuł mając wcześniej do czynienia z wersjami na X-a oraz PS2? Ano nie, gdyż nowości tu jak na lekarstwo, zaś zmiany są tak naprawdę kosmetyczne. Ot, odgrzewany kotlet w wersji classic. Jeśli jednak nie miałeś styczności z tym najbardziej genialnym (c)arcade'em, to za ocenę końcową przyjmij "9+". A ja jestem stary i głupi, totez nabiję jeszcze kilka godzin na liczniku, online. Jeszcze kilka... □





▲ Miliony drobinek wystrzeliwujących we wszystkich kierunkach wywierają pozytywne wrażenie. Natomiast zniszczenia jako takie masakrują organ wzroku!





▶ Niestety, no next-genie animacja nie pomyko szybciej, bo szybciej nie można. Efekt rozmycia pierwszoligowy

WERDYKT HIVE

8 | 10 | 9 | 10 | **8+**

Portgenialnej (c)arcade'owki z drobnymi korektami. Festiwal online owego revenge'owania).

PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie fur. ich zniszczeń oraz eksplozji	▼ nieadekwatne wykonanie otoczenie
▲ trudniejsze do wykonania takedowny	▼ debilne online czyhający na punkty w World Ranking

ELECTRONIC ARTS
CRITERION
WYŚCIGI
GRY PODOBNE
Midnight Club 1-3
Burnout (seria)

OCENY: SOLER 8+ | 1-2 GRACZY, ONLINE: 8 | 3+ | JUŻ JEST

Pita



湾岸 MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition REMIX

estem rzeciętny ć na le, bat, smok na dziewice! ół sam przyjąłem bez obrośniętą klatę, na PSP i chcę więcej, zdecydowanie, tyle ze DUB Edition Remix nieco ostudził mój zapał

Zespół Rockstar od dawien dawna aszał ze Remix nie będzie kolejną ią MC, lecz czymś w rodzaju dodatku tki (mission packi) mają jednek to do ze stanowią rozszerzenie wersji stawowej co w przypadku rzeczonej nie pasuje do definicji Co zatem dostajesz za Remix w podtytule? Co najważniejsze, te same 3 miasta które mogłeś katować w "trójce" (Detroit, Atlanta San Diego), e na dokładkę Tokio, znane z MC2 Wybór to niezwykle trafiony bowiem stolica Japonii to najbardziej hardcore'owy





▲ W wersji Remix znalazły się zarówno nowe fury, jak i motocykle. (...) W tle, lokalna tornado

stage w historii serii Oczywiście 'skonwertowana' została jedynie "siatka" miasta, a ciągnięta jest przez engine MC3 (żeby nie było niedomówień) Nie obyło się bez nowości, dzięki którym marketingowcy mogą prężyć się niczym paweł do parku maszyn z MC3 dołączyły aż 24 pojazdy (warto wymienić m in. takie cacka, jak Pagani Zonda, Gemballa F355 oraz ścigacz Ducati Paul Smart 1000), co wydaje się nie tyle faktem godnym odnotowania co wręcz asem w rękawie Logicznym następstwem są również nowe części do tuningu Więcej, lepiej szybciej Porównywalnym rozmiarami, choć znacznie mniej kręcącym aspektem jest muza również "rozszerzona - o 25 nowych kawałków Bardzo baaardzo zależało mi na tym, aby obcząć w akcji Tokio Załamałem się przypadku Far Cry na XBOX bowiem wizja przechodzenia gry po raz drugi nie bardzo mi się uśmiechała (ok 20 godzin, grrr!) szczerze powiedziawszy Na szczęście moim pięknym oczom ukazał się komunikat z zapytaniem, czy chcę skorzystać z save'a z Midnight Club 3 DUB Edition Import odbył się bez zgrzytu Mając 100% ukończonego MC3, w Remix uzyskałem na "dzień dobry" 77% z czego ucieszyłem się jak szczerbaty na suchary Stan gry dotyczy nie tylko progresji, ale i zdobytych fur (motorów również) oraz ich "zatuningowania"

Pod kątem gameplayu gra nie zmieniła się ani trochę, nadal są to te same, uwielbiane przez masy wyścigi na wariackich papierach, w których szafowanie życiem jest na porządku dziennym (nocnym też) Jako że spędziłem ostatnio sporo czasu z Burnout Revenge, w Remix podświadomie zacząłem tarnować uczestników ruchu ulicznego, hłehłe! "Zły HIV, zły!!" - krzyczałem w myślach, zbierając się do walki po kolejnych karambolach za każdym razem waląc samego siebie w ryj, tak za karę, aby przy kolejnej okazji postąpić tak samo beznadziejnie W efekcie obiłem sobie gębę, zanim 'przestawiłem się' na właściwy tor Tyle tytułem dygresji Wspomnę jeszcze, że wszelkie techniczne zagrywki (Agro, Roar, Zone) świetnie spisują się w Tokio, gdzie natężenie ruchu sięga zenitu Warto też pamiętać, iż Midnight Club 3 oferuje świetną wyżywkę w multiplayerze Xbox za pośrednictwem System Linka oraz Xbox Live, jak i PS2 online cieszą aż 8 graczy jednocześnie Trybów zabawy jest multum i - co najważniejsze - świetnie sprawdzają się w praniu Dzięki edytorowi można zaś stworzyć kompletnie wykręcone trasy



▲ Do gry wracają Tokio najbardziej hardcore owe miasta spośród przewałkowanych w MC.





Gold Remix mission packa

Ostatnio wydawcy gier stosują chwyt znany dotąd głównie z rynku PC -- wypuszczają wersje z bonusami Od czasów Street Fighterów z dodatkowym słowikiem "Turbo", "Delux", "Gold", "Remix", "Special Edition" i Bóg wie jeszcze co, nie mieliśmy tak dużej dawki "dodatków". Devil May Cry 3 Special Edition, Metal Gear Solid 3 Subsistence, Midnight Club 3 DUB Edition Remix Tymczasem Brothers in Arms Earned in Blood oraz Ghost Recon 2 Summit Strike to swoistego rodzaju mission packi Czy to tendencja się utrzyma? Jest to wygodne dla twórców Wystorczy wykorzystać levele, które wypadły ze wcześniejszej wersji, darzucić do tego jakąś fabułę i voilà! Ściąganie dodatkowych etapów (za darmo albo za kasę) może temu skutecznie zapobiec Na szczęście "dodatki" nie wymagają pełnych wersji (jak w przypadku PC). Chociaż pamiętną akcją była zagranie związane z dodatkiem GTA London 1969 na PSone, gdzie potrzebny był save z oryginału. ☐ [dżuju]

W podsumowaniu machnę coś mądrego Albo nie Większość entuzjastów serii zastanawia się, czy gra jest warta świeczki Hmm, nie jestem do końca przekonany, nawet pomimo faktu, że podzielam zainteresowania emoków Zupełnie inaczej należy spojrzeć na Remix przez pryzmat pierwszego podejścia do serii (dodaj do oceny co najmniej jedno pełne oczko), wtedy będziesz zafascynowany, za co ręczę własnym bujnym zarostem na klacie Oceniam jednak Remix jako zaawansowany maniak serii i wychodzi na to, że gra jest bardzo solidna, lecz nic ponadto Patrząc na problem z szerszej perspektywy być może Remix trafi wkrótce na 360-tkę, a nawet zakręci się w napędzie Blu-ray Troszkę to smutne, ale takie mamy czasy Tak czy inaczej, jeśli nie grałeś w Midnight Club 3 to musisz nadrobić zaległości, bez dwóch zdań! ☐

◀ Więcej pojazdów, to i więcej części do tuningu "A gdzie są te łamerskie neony"?

WERDYKT HIVa

7 9 7 9

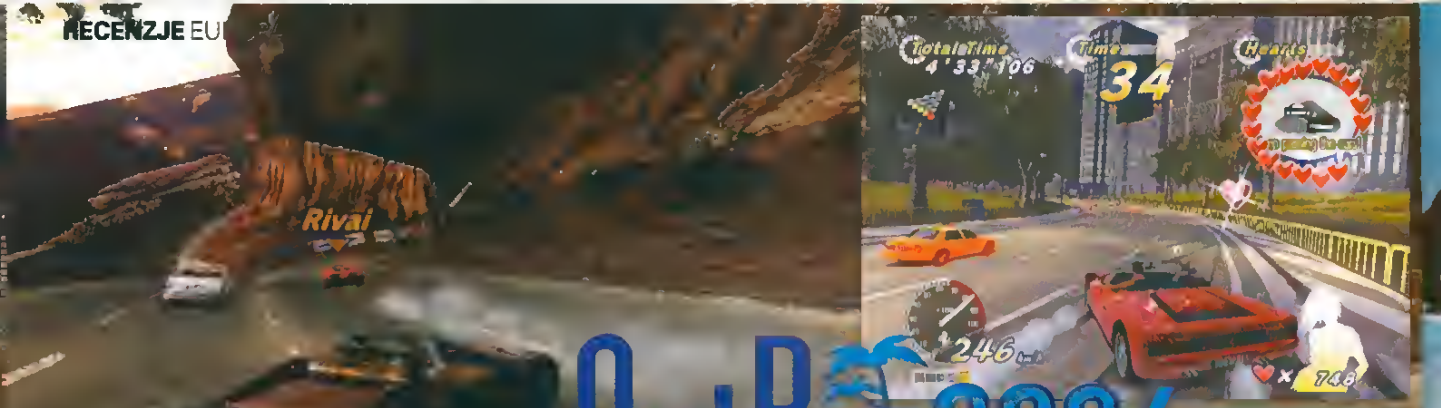
7+

Dopakowana wersja MC3, jednak obyło się bez rewelacji.

PLUSY	MINUSY
▲ Tokio	▼ podejrzana gleba
▲ 24 nowe fury, muza	▼ odgrzewany kotlet
▲ tuning	

ROCKSTAR GAMES			
ROCKSTAR SAN DIEGO			
WYŚCIGI			
GRY PODOBNE	Midtown Madness 3		
OCENY: LOSER 8	1-2 GRACZY, ONLINE: 8	12	JUŻ JEST

Pila



OutRun 2006
Coast 2 Coast









Baba, jest na 4 biegu boku "głównej konkurencji" Outrun, którego nazywam Stig,), to skaranie boskie Ona ryczy tylko dlatego, ze w wyscigu zajmujesz 2 pozycję Czaisz bazę? Normalnie szlag by mnie trafił i kopa bym wypłacił takiej, bez dwóch zdań Ale nie Stig! On stara się, dwoi i troi, co by swojej łasce udowodnić, ze jest najlepszym pieskiem w okolicy Skoro genezę mam już ze sobą, przejdę do konkretow, bowiem zrobiło się późno, hłehłe!

W zeszłym roku do paszcz Xboxów trafił Outrun 2 Fajnie Posiadacze Czarnuli (o GaCkownikach nawet nie wspomnę) mogli się oblizać, gdyz Bill wyłozył kilka "zielonych", zapewniając X-pudłu exclusive Tuz po tym do salonów arcade trafiła rozszerzona wersje Outrun 2, z SP w podtytule Oprócz 15 nowych tras, zaoferowała patent Slipstream, czyli możliwość wbijanie się w tunel aerodynamiczny, naturalnie za jedącym "z przodu" samochodem a w efekcie rozwijania większych prędkości Nalezy również odnotować, ze SP zdaje się być bardziej pobłażliwe w temacie karania stłuczek oraz wypadania fury ne pobocze Arcade pełną parą, bez niepotrzebnych utrudnień No i mamy port, tym razem dla Xboxa oraz PS2 (no i PSP) Zeby nie było za łatwo, gra zyskała tytuł Outrun 2006 Coast 2 Coast Ufff Co oferuje? W telegraficznym skrócie jest to miks Outrun 2 oraz Outrun 2 SP Nie mam zamiaru rozwodzić się w tym miejscu nad mocno specyficznym modelem jazdy, odjazdowymi driftami porównywalnymi z zaimplementowanymi w Ridge Racer, ani nawet odwodzic samego siebie od przekonania, ze momentami gra się w to niczym w "formułki" na Game&Watch.) A to dlatego, iz kazdy Gracz zainteresowany tematem doskonale zdaje sobie z tego sprawę "Lotusowe" radyjko i ten sam koszmarny soundtrack wzbogacony o nowe, równie koszmarne kawałki "zimny łokieć" oraz system pokonywania checkpointów na zasadzie "w lewo to Easy, w prawo - Hard" - to wszystko czaja Z nowości warto wspomnieć o aż 3 laskach, którym Stig stara się zaimponowć w odpowiedniku trybu Heart Attack, wyczyniając cuda na kru (m.in taranowanie wozów niczym w Burnout Revenge, "kułanie" ogromnej piłki plażowej, dryfty z omijaniem przeszkod lub atakujących Ufo) Obecny jest ponadto znany z wersji arcade klasyczny Heart Attack oraz emulowany Outrun 2 SP wraz z dodatkami pokroju Time Attack "Mięsko" stanowi tryb Flagman, podzielony na 4 eventy, tj klasyczne wyścigi z przeciwnikami gnającymi przed siebie na złamanie karku (nawet 14 oponentów jednocześnie!) Moją uwagę przykuł sklep, w ktorym fanty nabywa się za kasę stanowiącą ekwiwalent przebytych w grze kilometrow (niezły patent, swoją drogą) szeroka paleta fur ze stajni Ferrari (w podstawowej oraz wyczynowej wersji), 'rewersy" tras, kilka w wanancie nocnym nowe kawałki muzyczne oraz zadanie przyporządkowane wybranym trasom Outrun 2006 wygląda i "rusza się" tak samo jak poprzednie część, jesli mogę się tak wyrazić, bardzo zadowalająco wypada port na Czarnulę, nie odstając od wersji na X-a Wprawdzie nie jest to Wersal, ale "7" za grafę należy się bez zająknięcia (jeden z etapów mocno przypomina stage z Dead or Alive 4, mianowicie Las Vegas, choć nie ma mowy o takim wykonaniu, hłehłe!) Entuzjastow zapewne znajdą tez online'owe zmegania, w ktorych jednocześnie moze brać udział 6 ścigantów



■ TAKIE fury powinny się bujac tylko w TAKIM otoczeniu :)



Holender Powoli kończy się strona, a ja nie doszedłem do żadnych wnioskow Hmm, Xboxowcy nie mają czym się podniecać, natomiast dla Sonomaniaków Coast 2 Coast jest nie lada gratką - wreszcie mogą poczuć we włosach "salonowy" feeling Ze względu na "natychmiastowość', gra sprawuje się idealnie jako "zabawiecz towarzystwe" podczas imprez, lecz myli się kazdy, kto wychodzi z założenia, ze Outrun to prosty, idiotyczny wręcz (c)arcade - mesterowanie wyników nie przychodzi bez wysiłku Na dłuższą metę gra nie ma wiele do zaoferowania, to fakt, lecz na 15-minutowe sesje odstresowujące jest niezastąpiona □

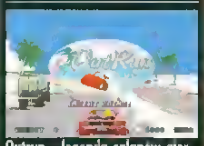
Arcade'owe cudo



Nie cierpię wyścigów, ale wśród nielicznych wyjątków potwierdzających regułę Outrun zajmuje miejsce na piedestale. Gra ma cudowny, wakacyjny klimat - wprost idealnie nadaje się do tego, by odpalić ją sobie po ciężkim dniu w szkole. Wiem, że Burnout wygląda nieporównywalnie ładniej, ale arcade'owej mocy tych produkcji nie sposób nawet porównywać. Jeśli grałeś w poprzednią część na Xboxie, odejmij oczko od oceny - mimo wszystko mała to zmian Tak czy siak MOOOOC! □ [koso]

Ocena: 8+

3x Outrun



Outrun - legenda salonów gier. Ya Suzuki w 1986 r. stworzył pierwszy nieliniowy racer (ale to brzmi). Gracze mogli zadecydować, gdzie pojadą, i dzięki temu wybrać, z jakim poziomem trudnosci będą musieli się zmierzyć. Tytuł ten został wydany na kilkanaście platform (m.in Sega Master System i C-64). Pierwszą część znają wszyscy, mało kto kojarzy sequel - Turbo Outrun (1989 r.), gdzie próbowalismy dostać się z Nowego Jorku do LA (nie było jednak opcji wyboru trasy).



Sega w 1992 r. wydała część trzecią - OutRunners. Tym razem mogliśmy grać w 8 osób (zlinkowane automaty). Jak na te czasy, gra miała fenomenalną oprawę. Seria Outrun, a szczególnie część pierwsza, była stałą pozycją w polskich "grajbudach" na kołach. □ [dzujo]



ICE AGE 2
THE MELTDOWN



Ice Ice Baby!



No i proszę - można zrobić fajnego platformera wraz z premierą kinową, bez sprzedawania Graczom crapu. Chicken Little był całkiem niezły, ale Ice Age 2 jest już naprawdę fajnym tytułem. Po pierwsze, rządzi główny bohater - wiewiór jest tak samo rozbrajający jak na srebrnym ekranie. A dalej mamy jeszcze solidną oprawę, doskonały voice acting i dobry gameplay. Niby oczywiste? Nie do końca, bo ostatnio platformówki "tracą formę", a Ice Age 2 jest pozycją, którą mogą zaliczyć ludzie z "Epoką lodowcową" nie mający nic wspólnego. Druga część filmu zarobiła już ponad 200 mln dolarów, tak więc możemy spodziewać się kolejnych gier spod tego szyldu. Oby robionych przez ludzi z Eurocom (HIV się nie zna :). □ [dzięki]

Ocena: 7-

Jakoś tak niefortunnie się zdarzyło, że na current-genowe konsole nie trafiła żadna gra na kanwie świetnego, randerowanego filmu pt "Epoka Lodowcowa". Wielka szkoda, wszak perypetie potyrpanych zwierzaków mogłyby służyć za materiał na coś nielichego, szczególnie w wydaniu przygłupiego niedorajdy imieniem Sid (to ten, któremu głosu użyczył, całkiem udanie, Czarek). Nie ma co rozpaczać nad skorą na wierzbie (hmm), bowiem przy okazji kinowego sequela "ktoś" pomyślał, aby uszczęśliwić w tym temacie Graczy i zarobić co nieco grosza (kolejność przypadkowa). Problem w tym, że owym "ktosiem" okazało się studio Eurocom.

Namieszał ponownie nasz znajomy "wiewiór", niejaki Scrat, wywracając cały prahistoryczny świat do góry nogami. Tytułowa odwilż nadeszła i wiewiór musi naprawić swój błąd, ratując zamieszkiwaną przez zwierzaki dolinę przed gigantyczną powodzią. Oczywiście gryzoń zamieszał wskutek gorączkowej pogoni za żołędziem (ponownie jajcarska scenka otwierająca film, no i grę). I Tak, tak, w trakcie zabawy zbiera ich całą masę, tysiące sztuk, przemierzając zróżnicowane lokacje oraz stawiając czoła napotkanym bestiom. Scrat potrafi podskakiwać, wdrapywać się po ścianach, pływać, przemieszczać się na lianach niczym Tarzan, kopać w ziemi, robić użytek z trampolin itd. Jako że na swojej drodze spotyka wiele nieprzyjaznych stworzeń (nosorożce, nietoperze, "wilki jakieś" ...), może okładać je kitą, czynić krętki (podręcznikowy spin attack), ew. ciskać w oprawców znalezionymi kamieniami. Zbierając ukryte tu i ówdzie owoce zyskuje nowe ataki specjalne (klasyczny rozwój postaci). W tym miejscu warto zatrzymać się na chwilę i omówić system poszukiwania sekretów zaszytych "nieco głębiej" - z pomocą dedykowanego klawisza Scrat staje na dwóch nóżkach, niucha i naszym oczom pokazuje się "dymek", jeśli w pobliżu znajduje się token (np. ukryty w gęstych trawach). Wtedy należy podejść doń i ponownie wcisnąć klawisz, co by zebrać rzeczony. Scrat tu, Scrat tam... A co ze wspomnianym głupolem Sidem oraz resztą paczki tj. mamutem Mannym oraz tygrysem Diego? Nie zabrakło ich, owszem, są nawet postaciami grywalnymi, tyle że odgrywają drobne epizody w mini-grach. Np. w skórze Sida dane Ci będzie zjeżdżać na bujnie owłosionym zadku po stromej rynnie usianej lodem, zbierając tokeny i lawirując pomiędzy spadającymi z sufitu, ogromnymi soplami, zaś Manny pomoże Ci w znanej z targowisk grze w "3 karty". W ogóle przygoda gęsto usiana jest odprężającymi mini-grami, rzadko jednak zaskakującymi świeżymi pomysłami (np. pingwinie kręgle Czaisz Gripshift z PSP?). Mnie do gustu przypadła zabawa w "umarłego". Na swojej drodze Scrat spotyka również postacie przychylne swojej "osobie", które można poprosić kulturalnie o pomoc ("No, weź się przesuń, gamoniu!") lub wypłacić im liście, jeśli nie chcą "wejść w interakcję" po dobroci, hihihi!

Jak się gra w Ice Age 2? Bardzo intuicyjnie - to pierwsza myśl, jaka ti się w moim czerepie. Poszczególne sekcje lokacji są niewielkie, nie sposób się zgubić (co najwyżej zakręcić ze sprawą połączonych ścieżek/korytarzy), zaś żołędzie do zbierania tworzą ścieżkę niczym nić Ariadny. Zazwyczaj w danej lokacji należy zebrać specjalne tokeny - złote orzechy, aby odblokować przejście (liniowość do bólu). Dlaczego o tym piszę? Ano, Meltdown to zdecydowanie gra dla młodszego odbiorcy i fani Ratcheta, Jaka i Daxtera oraz innych popapranców nie mają czego tu szukać. IA2 jest tytułem stworzonym od podstaw z myślą o gawiedzi i przedstawiona histone (w sensie akcji) konsekwentnie utwierdza w tym przekonaniu. Oprawa graficzna nie zachwyca (no tak, Eurocom...), elementy otoczenia są nieco kanciaste za to ładnie animowane (szczególnie Scrat), no i ciepła, nieco cukierkowa kolorystyka nie przysporzy grze starszych wielbicieli. Muza wporzo. Aha, kamera lubi strzelić fochem, skutecznie utrudniając zabawę, momentami wręcz irytując.



▲ Wiele mini-gier opiera się na schemacie znanym z tanecznej rytmicznych zamiataczy











I co teraz będzie? Ja nie jestem wniebowzięty, jednak mój TomadoKacper jest innego zdania - śmieje się na widok śmiesznego, sympatycznego Scrata uganiającego się za kolejnymi setkami żołędzi i artystycznie upadającego na kły. Jeśli masz takową pociechę i chcesz ją uszczęśliwić, to Meltdown wydaje się być świetnym prezentem. □



WERDYKT HIVa

6 7 6

6+

Przyjemny dla dzieciaków bonus do filmu.

PLUSY	MINUSY
▲ fajna dla dzieciaków	▼ tylko dla dzieciaków
▲ atrakcyjny dodatek do filmu	▼ głupia kamera

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE. 3+

VIVENDI
EUROCOM
PLATFORMOWA
GRY PODOBNE
Pac Man World 3
Spyro (seria)
JUŻ JEST



Najsłynniejsza penetratorka grobowców, paradoksalnie, została wyciągnięta z grobu. Crystal Dynamics dało Larze nowe życie.

LARA CROFT TOMB RAIDER
LEGEND

Nie czekałem na kolejną Larę. Nie czekałem na kolejną część skompromitowanej serii, które szans na odrodzenie po prostu nie miała - nie przy Kratosie czy Księciu Parsji. Właśnie ten drugi stał się dla fanów klasycznego action adventura "Larą w spodniach", dostarczając zagadek na najwyższym poziomie (newat w najbardziej "klepanej" części trylogii, Warrior Within), a do tego muskając klimatem dalekich ziem, wzbogaconym o udanie wkomponowane elementy fantastyczne.

Dlatego nie wierzyłem. Sena tak czy siak ma przecież swoje miejsce w panteonie najbardziej rozwojowych gier w historii. Być może niezasłużanie, ale taki już los kontestetorów przecierających szlaki. Pierwszym First Person Shooterem był Wolfenstein 3D, ale to Doom powszechnie uchodzi za pierwowzór "strzelania z oczu" (gatunek określa się zresztą mianem "doomowcow"), a to tylko dlatego, za poprawił błędy poprzednika. Alone in the Dark jako pierwsza produkcja przeniosła nas w świat horroru 3D, choć dziś to Resident Evil uważany jest za prekursore trójwymiarowego straszenia. W przypadku Tomb Raidera rzecz ma się podobnie - pierwszą grą Third Person Perspective był Fada to Black, jednak to o Core Dasign mówi się dziś jako o ojcach współczesnago action adventura. Tomb Raider był najzwyczajniej w świecia grą genialną. Unikatowy klimat przygody, ale przygody osamotnionej, gdzie Lara przez większość gry przebywa sama, a cut-sceni pojawiają się w ilości znikomej. Miażdżąca przewaga rozwiązywania zagadek nad strzelaniem do przeciwników, a sama zagadki - prima sorte, bardzo długo niedoścignionym wzór dla innych twórców. Tomb Raider stał się matrycą przygodówek TPP. Ale twórcy już przy drugiej części się pogubili, nakazując Larze eksplorację miast i dając jej do ostrzału większą ilosc ludzi. To nie był dobry krok, ale Core Design bmęło dalaj. Tomb Raider: Ravelations nie miał "czwórki" w tytule, gdyż firma doszła do wniosku, ze znamionuje to posuwania się bohatarki - i samaj serii - w latach. W tej właśnie grze pannę Croft uśmiercono, oczywiście "na niby", by po wspominkowym Tomb Raider: Chronicles wrocile ona w Tomb Raider: Tha Angel of Derkness, zdecydowanie najgorszaj części serii. Cykl upadł.

OK, nie wiarzyłem, nia czekałem, ale jakeś nadzieja jednak miała prawo się tlić. Nowe przygody Lary wzięli na warsztat panowia z Crystal Dynamics, a realia TPP znają oni jak mało kto (m.in. Soul Reaver 1 i 2, Legacy of Kain: Defiance). Zapewnienia o "powrocie do korzeni" trudno było brać na sano, ale...

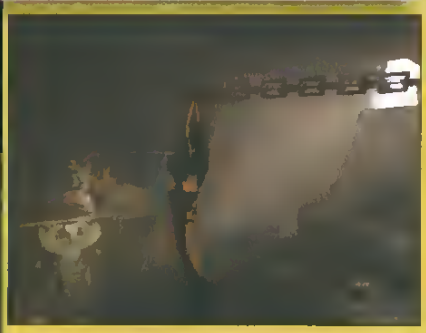
Gra wstępna

Nia owijając w bawełnę - scenariusz jest światny. Począwszy od dobrze napisanych dialogów, przez niezłe tempo i dobrze poprowadzoną akcję, aż po odpowiednio rozłożoną dramaturgię. W intro oglądamy małą Larę podrozującą wraz z matką samolotem. Po awaryjnym lądowaniu pania Croft odnajdują starożytny artefakt, który po peru chwilach wysysa saniorkę... Moment późniaj mamy już na akranie współczesną archeolozkę, jak zwykle żądną przygod, ale tez mającą gdzieś w podświadomości wyderzenia z dziaciństwa, i jak się zapewna domyślasz, to one będą motorem napędowym fabuły, która zrasztą jest wzbogacona o kilka retrospekcji (rarytas dla fanow - w jednej z nich bohatarka smiga w starym kostiumie, z zaplecionym warkoczem i mając do dyspozycji flary zamiast latarki.) Gra sięga tez tradycyjnie do legend i mitologii, tym razem przedstawiając historię króla Artura i miecza Excalibur. I jaśli w tym momencia krzywisz się i narzekasz, ze "ja to juz widziełem 100 razy', to wiedz, ze ja z początku sądziłem podobnie - na szczęście ekipa Crystal Dynamics przetworzyła ten motyw w bardzo zjadalny sposób, idealnie wiążąc go z rasztą wątkow. Miask.

Zanim podzielę się z Wami opinią na temat, czy gra faktycznia stanowi powrót do korzeni, kilka słów na tamat zmian w mechanica: wszak te wraz ze zmianą

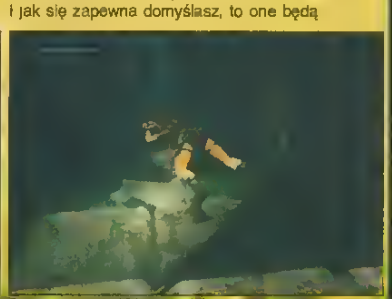


▲ Wiele ruchów Lary nie uległo zmianie, więc nadal możemy oglądać efektowne skoki do wody na głowę czy charakterystyczny sposób, w jaki przekłada dźwignie znajdujące się pod wodą.



► Wnętrze pierwszego grobowca, który napotykamy w grze. Wilgotny i duszny klimat jest niemal namacalny, szkoda tylko, że zagadka nam tu zafundowana jest banalna.





◄ Pasek na górze ekranu pokazuje, ile jeszcze tlenu mamy w płucach - a w TAKICH płucach mieści się sporo tlenu:). Pływanie nadal jest nieco niewygodne "w obsłudze", ale idzie się przyzwyczaić.



▲ A duży gazie? Jedna ze szpilek polaczka w dół ulicy - i proszę, od razu zrabił się korek.

Zaginione Tomb Raidery

Na PSone pojawiła się 5 Tomb Raiderów, do tego mamy jeszcze jedną część na PS2. Ale posiadacze PSX-a nie mieli szansy poznać wszystkich przygód Lary. Dlaczego? W reaktywowanej wersji Tomb Raider Gold na PC mieliśmy dwa bonusowe etapy - Shadow of the Cat oraz Unfinished Business. Pierwszy to dodatkowy level w mieście Khamoon, gdzie Lara szuka posążka bogini-kota. Drugi wiąże się z powrotem na Atlantydę - panna Croft musi zniszczyć ostatnie gniazdo potworów z zaginionego kontynentu. To nie wszystko, podobną taktykę zastosowano przy części drugiej. Tym razem mieliśmy do czynienia z całą przygodą o tytule The Golden Mask. Lara biegała po Alasce i szukała maski Tarnarsuk, walcząc przy okazji z najemnikami. Trzecim uderzeniem ze strony Eidos był Tomb Raider 3: The Lost Artifact. Aż 6 levels składało się na dodatkowy scenariusz, w którym Croftówna próbowała zdobyć piąty artefakt (w podstawowej wersji były 4). Szkoda, że dodatkowe levele nie dotarły nigdy do Graczy konsolowych. ☐ [dżuja]







◀ Prawda, jaka ładna nasza heroina? Developerzy spisali się na medal, jeśli chodzi o tekstury ozdabiające każdą część ciała Lary.

Kariera Lary

Brzmi to trywialnie, ale Lara Croft stała się ikoną gier wideo lat 90., pełniąc tę samą rolę, jaką pełnił Mario w latach 80. Wzięła "udział" w taurnee grupy U2, wystąpiła w teledysku niemieckiej kapeli Die Ärzte i reklamowała napoje energetyczne Lucozade. Dwukrotnie przeniesiona jej przygody na srebrny ekran. To wszystko wiecie. Pytanie brzmi czy Lara może liczyć na powrót do showbiznesu? Chociaż obo filmy na podstawie gry były do boni, to pierwszy zarobił 274 mln dolarów (budżet 115 mln), a drugi 156 mln (budżet 95 mln). A to jedyne dochod z kin - do tego dochadzą pieniądze wygenerowane przez DVD/VHS oraz TV. Nic więc dziwnego, ze krążą plotki o części trzeciej, chociaż Jolie nie chce o tym słyszec. A dlaczego pierwsza część "nie wyszło"? Otóż reżyser Simon West postanowił, ze uchwyca "ducho epaki" i zrabi film łączący estetykę teledysków i gier wideo. Otworcie przyznał przy tym, ze "scenariusz nie gro dla niega rali". Efekty wiedzielismy wszyscy. ☐ [dżuja]



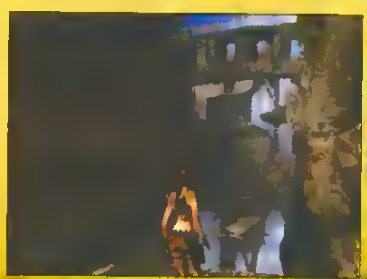


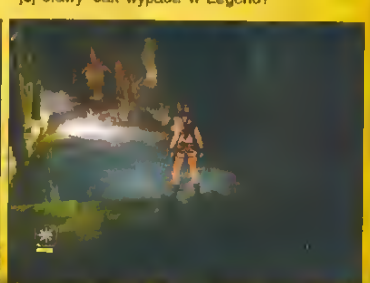
developera były nieuniknione. TR:L jest mniej "sztywny", wyważony, bazujący na dokładności - autorzy pozwalają Graczowi na poczucie elastyczności i większą naturalność ruchów. Jeśli skacząc z platformy na platformę odbiesz się zbyt wcześnie, nie wszystko stracone - Lara zawiśnie na krawędzi lub drążku jedną ręką, a wówczes wystarczy wcisnąć odpowiedni guzik, by poprawiła chwyt drugą. Fajna, bo bazująca na refleksie akcja. Choć dokładność nie musi być już cnotą Gracza, to jednak zręczność i umiejętność oceny sytuacji ("o, a stąd to chyba uda mi się doskoczyć dotąd") są jak najbardziej potrzebne. Panna Croft wspina się więc (stosuje nawet typowo alpinistyczne tnki, tzw "przawieszki" - puszczenie krawędzi, by przedostać się ne pietformę zawieszoną wyzej), buja na drążkach, ale też uzywa linki niczym ninjasy z seni Tenchu. Przydeje się one zarówno do pokonywanra większych rozpadlin (elementy otoczenia, o która mozna ją zaczepić, charakterystycznie połyskują), jek i przesuwania niektórych mechanizmów czy przedmiotów blokujących przejście. Jest też nieodzowna w poszukiwaniu sekretów. Ale o notorycznym jej używaniu nie ma mowy - jak już wspomniałem, może być użyta tylko w przewidzianych przez autorów miejscach, zatem nadal liczy się przede wszystkim kreatywne pokonywanie miejscówek.

Modne ostatnio Quick Time Events, czyli szybkie naciskanie przycisku w momencie, gdy ten pojawi się na ekranie, znalazło się również i tu. Nie pojawie się tak często jak choćby w Resident Evil 4, ale i tak kaze być cały czas gotowym. Są tez sekwencje uciekania przed wielką kulą, bardziej kojerzone z "Indianą Jonesem" czy platformówkami z Crashem Bandicootem w roli głównej. Wreszcie strzelanie - element, który z każdą kolejną częścią serii pojawieł się w corez większym natężeniu. Oczywiście jest tu obecny - jeśli mielbym pokusić się o stworzenie proporcji wyliczenie mówiłoby o 1/4 czasu gry przezneczonej na walkę z przeciwnikami, podczas gdy reszta to eksploracja. Nienajgorzej, prawda? Inna sprawa, że walki z przeciwnikami (głównie ludzie, z rzadka zwierzaki - wilki czy lamparty) nie wnoszą do gatunku konkretnie nic i stanowią jedynie ukłon w stronę mainstreamowej widowni, która lubi sobie od czasu do czasu opróżnić magazynki. Recenzencki obowiązak kaze mi napisać o sytuacyjnym wykorzystaniu otoczenia (naciskamy odpowiedni guzik, a Croft strzele w beczki, które eksplodują raniąc rywali, elbo w betonowy filar, po ostrzale przygniatający oponentow) oraz o użyteczności gunów do rozwiązywania zagadek - np odstrzelenie metalowych obręczy sprewia, ze opuszcza się most. Podstawowym orężem są oczywiście pistolety z niekończącą się ilością emunicji. Można je nawet upgrade'ować (więcej pocisków w magazynku, większy zesięg), odkrywając poukrywane w różnych miejscach sekrety. Zabici przeciwnicy zostawieją różne podarunki, np apteczki, granaty czy inne bronie (automaty, shotguny - w tej kwestii bez wodotrysków).

Wpychamy się głębiej

Radosny archeologing, sol seni, przyczyna jej sławy. Jak wypada w Legend?







▲ Fizyka padeł prezentuje się okazale. Fajne jest to, że można je przesuwać w dowolnym kierunku (a nie, jak w starych częściach serii, jedynie w cztery strony).



▲ Skojarzenia z Księciem Persji? Lara jest wyposażono w podobny zakres ruchów, choć brakuje np. odbijania się od ścian.



▲ Wystarczy się rozbujać i siuuuuup!



▲ Usłużna ikonka informuje, że w tym miejscu można zaczepić linkę, by przemieścić się na przeciwległy balkon



▲ Sekcje matacyklowe najmilej wspominam z... Final Fantasy 7. Ta nie jest najgorzej, ale jakoś tak bez ikry i kiepsko technicznie.



▲ Programiści przesadzili z wielkością "celowniczka" - prawie wroga spod niego nie widać).

Udany powrót do korzeni?



Niezupełnie. Zabrakło trudniejszych łamigłówek. Takich, przy których można byłoby dłużej przysiąść i pogłówkować, a tak wystarczy dobrze się rozejrzeć, by "z marszu" zaliczyć większość dostępnych zagadek. Uboższy stał się arsenał broni, co można zaliczyć na plus, zważywszy na brak bazooki. Odświeżono za to całkowicie image panny Croft, dzięki czemu nie wygląda ona już jak dmuchana lala, lecz w pełni ponętna laska (koniec ery silikonu). Pojawiły się iście "bandowskie" gadżety. Nie wiem, czy to dobry zabieg, ale podręczny laptop, wybuchające granaty czy ratująca z opresji linka trochę za bardzo śmierdzą futurystycznym klimatem, a przecież miało być oldskulowo. Mam jednak dziwne uczucie, iż TR: Legend to kolejny Prince of Persia. ☐ [M@jk]

Ocena: 8



Hity po kolei. Lara odwiedza ruiny Tiwanaku w Boliwii, miasteczko Paraiso w Peru i znajdujący się tam grobowiec (uspokajam fanów - to zupełnie inna miejscówka niż peruwiańskie tereny otwierające pierwszą Tomb Raidera) afrykańskie knieje w Ghanie czy też położone na terenie Nepalu szczyty Himalajów. Nie zabraknie jednak mniej dziewiczych terenów. I choć wielu z Was myśli pewnie z niepokojem o miastach wrzucanych do poprzednich odsłon - tak psujących ogólny ich wizerunek - to tu nie ma powodów do obaw. Stara radziecka baza wojskowa w Kazachstanie czy tokijski drapacz chmur to nieco mniej udane levele (a na pewno odmienne założeniami i klimatem), ale nie tak drażniące jak np. Anglia w TR3. A w TR:L mamy na dokładkę... właśnie Anglię, choć w nieco zaskakującym wydaniu i wcale nie w klimacie miejskim.

Zagadki nie są specjalnie wydumane i każdy antyzjasta serii upora się z nimi bez problemu, ale cieszy fakt, iż mają tak dobrze kojarzony z seną klimat. Ukryte mechanizmy, zabawę z wagą i ciężarkami, przesuwanie skrzyń na panele otwierające tajne przejście - klasyka. Niezbyt trudne zadania autorzy postanowili jeszcze bardziej ułatwić, wyposażając Larę w binokulary z gadżetem o nazwie R.A.D. Mode - oglądając w specjalnym filtrze otoczenie, możemy poznać pomocne informacje, co z danym elementem można zrobić itd. Nie zabrakło również sekratów, często przemyślnie poukrywanych. Znajdujemy artefakty w kolorze brązowym, srebrnym lub złotym, przy czym o ile te pierwsze są nam podtykane niemal pod nos, tak ze znalezieniem tych najcenniejszych trzeba się natrudzić nie lada. A warto - sekcje bonusów jest obszerna, od artów, projektów levelu, przez 20 różnych wdzianek bohaterki i upgrade'y broni, aż po dowcipny filmik pokazujący scenki, w których Lara traci życie.

Wspomnieć jeszcze należy o zamiarach Crystal Dynamics [wykastrowało ten element dość mocno, oddając nam do dyspozycji tylko motocykl i wózek widłowy. Myli się jednak ten, kto myśli, że kosztem ilości mamy tu dobrą jakość. Sekwencje na jednośladzie są niedopracowane: pojazd odbija się od drzew i innych przeszkód niczym piłeczka ping-pongowa od stołu, a oczy cierpią na widok klapskich tekstur podłoża. Gra mogłaby się obyć bez tych sekcji, ale analogicznie jak za strzelaniem - mainstream musi sobie pojeździć.



▲Zamiast strzelania wolałbym dodatkowe levele oparte na rozwiązywaniu zagadek. Wszak znakiem rozpoznawczym serii nie jest niesamowity system celowania, prawda?

Ranek. "A więc ona tak wygląda!"

Miłe zaskoczenie. TR:L prezentuje się na ekranie telewizora naprawdę okazale! Świetnie animowana jest już same sylwetka Lary, ale nie tylko naturalność ruchów należy docenić - twarz ma ładny, dziewczęcy wyraz (duże oczy!), a biust jest należycie wyeksponowany (duże... też oczy!). Design levelu to pierwsza klasa, a w parze idzie wykonanie. PS2 krztusi się i pości (a Xbox tylko krztusi), ale generuje naprawdę światowej jakości tekstury. To trzeba zobaczyć! Dynamiczne oświetlenie, kapitalne cieniowanie, którego doświadczamy gdzieś głęboko w grobowcach, wreszcie efekty związane z wodą. Cieszą detale - niszczona pociskami skrzynie czy pudło z dokumentami, fizyka przesuwanych kamiennych bloków. Widać, że programiści nie musieli się ograniczać przy wdrażaniu swoich projektów w życie, co czuć zwłaszcza po zapuszczonym angielskim "muzeum" króla Artura, gdzie na półkach widzimy odpustowe prezenty w stylu miniaturki Camelotu, kukiełki odgrywają sceny znane z legendy, a wszystko to w klimacie dawno zapomnianego, gnijącego miejsca. Przeszkadzają natomiast dwa techniczne aspekty - momentami cierpiąca na czkawkę animacja (zwłaszcza w momentach, gdy konsola musi przeliczać architektoniczne bogactwo w szerszym kadrze) oraz kamera często prezentująca fascynujące ujęcia typu "mur z bliska", przeszkadzając tym samym np. w skoku na inną platformę. Wersja na X360 nie atakuja wzroku wodotryskami - gra zyskuje względem current-genów na jakości tekstur i bardziej naturalnym wyglądzie środowiska, ale postać bohaterki czy niektóre efekty (np. galaretkowata woda) powinny zostać bardziej dopracowane. Dźwięk wypada przyzwoicie - niewiele tu wpadających w ucho melodii (choć klimatu odmówić im nie sposób), natomiast udanie wypada dubbing, na co wpływ mają też niezłe napisane (i momentami naprawdę zabawne) dialogi.

Spotkamy się jeszcze?

Spotkamy na pewno. Nie tylko dlatego, że tak sugeruje zakończenie, ale i z powodu niedosytu, który czuję po zaliczeniu Legend 8 godzin potrzebnych na przejście gry to stanowczo za mało. Jasne, że można przedłużyć ten czas graniem na wyższym poziomie trudności, przechodzeniem levelli na czas (Time Trial) czy eksplorowaniem posiadłości Lary (osobny level), ale wszyscy wiemy, że nie o to chodzi. Chciałbym po prostu spędzić z brytyjską archaolożką dwa razy więcej czasu, a dopiero wtedy pobawić się dodatkami.

Tomb Raider się zmienił. Zamiast uczucia samotności, wrzucającego mrowienia na kark odkrywania kolejnych zagadek grobowców, mamy nieustanny kontakt przez radio z pomocnikami Lary, Zipem i Alistarem. Zamiast pojawiającej się raz na jakiś czas przejmującej melodii, tu cały czas coś nam przygrywa. Wiszący w powietrzu klimat tajemnicy niby jest... tyle że odziany w filmową otoczkę, specyficzna atmosfera gdzieś się rozpłynęła. Ale to jest nadal cudowna gra! Ekipa Crystal Dynamics zrezygnowała z wielu klepskich patentów wprowadzonych przez Core do Tha Angel of Darkness (wychylanie się zza ścian, zabawa w skradankę, wybór opcji dialogowych), przywracając serii godność. Jeśli, w przeciwieństwie do mnie, na Larę czekałeś, nie spotka Cię zawód. Ona naprawdę wróciła! ☐





WERDYKT Kosa

GRAFIKA 8 DŹWIĘK 8 GRYWALNOŚĆ 8 **8+**

Wszystko przemija, ale Lara trwa na posterunku. Seria łapie drugi oddech.

PLUSY	MINUSY
▲ fajne miejscówki, świetny klimat	▼ stanowczo zbyt krótka
▲ dobrze poprowadzony scenariusz	▼ kamera i animacja (momentami)
▲ w końcu udany Tomb Raider!	▼ nieco zbyt łatwe zagadki

EIDOS
CRYSTAL DYNAMICS
PRZYGODA-AKCJA
GRY PODOBNE
Prince of Persia (seria)
JUZ JEST

OCENY: COX 8+, SOJER 9 | 1 GRACZ, ONLINE - | 12

Czy legenda rzeczywiście powróciła? Co nowy Tomb Raider ma wspólnego z Halo 2? I gdzie w tym wszystkim mieści się sequel "Nagiego instynktu"? Dżujo i Koso dyskutują na temat nowych przygód Lary.



Dżujo: Minęło prawie 10 lat od premiery pierwszego Tomb Raidera. Gry, która obwieściła nam narodziny TPP (zapomnijmy na chwilę o Fade to Black). Lara stała się ikoną pop-kultury, Tomb Raider stał się Super Mario lat 90. Gracze natomiast mieli frajdę. Do czasu, bo Eidos skutecznie zajechał swoją kurę znoszącą złote jajka. Gwoździem do trumny Lary był Angel of Darkness na PS2. Ale w showbiznesie nikt przecież nie umiera, a jedynie odchodzi na emeryturę, czekając na swój comeback. Lady Croft w blasku fleszy powraca na czerwony dywan.

Koso: Owszem, powrót Lary jest jak najbardziej udany - Crystal Dynamics znakomicie poczuło specyfikę serii i przywróciło nadzieję w to, że cykl wróci na właściwe tory. Nie da się jednak ukryć, że to zupełnie inny Tomb Raider niż te kilka lat temu. A zmiany biorą się stąd, że zmienia się cały przemysł gier wideo.

Dżujo: Pierwszy "Tomb" z dzisiejszego punktu widzenia to tytuł hardkorowy - potężne etapy, brak jakichkolwiek wskazówek "co robić dalej" i pieczak pełen itemów (itemów, których trzeba było używać samemu w stosownym miejscu, a nie korzystać z pomocy gry). Kiedyś za jeden źle wymierzony skok płaciliśmy powtarzaniem sporego kawałka gry. Jednak ten problem fantastycznie rozwiązał reaktywowany Prince of Persia, wprowadzając motyw z Piaskami Czasu. No właśnie, to Książę zastąpił Królową TPP. Zastąpił nam Tomb Raidera, a jednocześnie dał wyraźny sygnał Eidos - tak dzisiaj należy robić przygodówki TPP.

Koso: Miałem na myśli coś innego - wydawca zakłada, że minęły już czasy, gdy bohaterka mówiła niewiele, cut-scenek było jak na lekarstwo, a na przejście gry potrzeba było dużo czasu. I po nowym Tomb Raiderze widać nowe podejście. Sekwencje zręcznościowe są co rusz przeplatane gadkami z Zipem, zagadek jest mniej, nie są też tak skomplikowane. Ważniejsze od dodatkowej lokacji są ciuszki Lary, materiały dodatkowe itd. A co do Księcia, to owszem, masz rację - gra sama w sobie była trudna, więc Ubisoft skonstruował sobie "wyjście ewakuacyjne": możliwość cofnięcia czasu i w ten sposób naprawienia np. nieudanego skoku. Można nawet powiedzieć, że Sands of Time bardziej przypominało pierwszą część Tomb Raidera, niż przypomina go TR: Legend.



Dżujo: I tu leży pies pogrzebany. Przypomnij sobie legendarny level The Cistern z pierwszej części - wielopoziomowe konstrukcja, przy której musieliśmy główkować nad każdym, nawet najmniejszym ruchem. Tego brakuje mi w TR: Legend, gdzie praktycznie cała zabawa ogranicza się parcia "na przód", bez większego rozszyfrowywania konstrukcji stworzonych przez developerów. Tymczasem God of War i poszukiwania Puszki Pandory udowodniły, że zagadki i lokacje w grach tego typu mogą być skomplikowane i arcyciekawe. Jednak to prawda, takie czasy - "na przód" i jak najkrócej. Chociaż kilka mini-zagadek w TR: Legend jest całkiem niezłych. Natomiast co do scenariusza i cut-scenek - tutaj Crystal Dynamics dostaje dużego plusa. Wreszcie Lara jest postacią z krwi i kości (stąd i nowy życiorys), a odrobina humoru skutecznie potęguje zabawę. Ale moment - rozmowy przez radio, postacie borykające się ze swoją przeszłością - czy to aby nie przypomina trochę Kojimy?

Koso: Nie przesadzaj, nawet jeśli, nie było to zamierzone. A fabuła owszem, jest niezła - ale to kolejny element "mainstreamowania" się gier. Konsolowe produkcje muszą mieć filmowy klimat. Z drugiej strony, wrzuceni do gry koleśie, pomocnicy Lary, stanowią tylko tło dla naszej heroiny - ot, taka absolutna feminizacja action adventure. A ekoro wspominasz The Cistern - pamiętasz Lost Valley i szok po wkroczeniu wielkiego tyranozaura? Albo zagadkę z pałacu króla Midasa? Te motywy miały jeden zasadniczy element, którego w Tomb Raiderze nie znajdziemy już nigdy - zaskoczenie. Bycie drugą grą TPP w historii ma swoje zalety i swoje wady. Tyle że tych drugich developer praktycznie uniknął, stąd pierwszy TR plasuje się w pierwszej trójce najlepszych gier, w jakie grałem na PSX-ie.





Dżujo: Zaskoczyć Graczy może już się nie da, powtórzyć atmosferę części pierwszej - na pewno. I jeśli chodzi o ten ulotny "klimat przygody", TR: Legend oddaje go bardzo dobrze. Znowu czujemy się niczym te 10 lat temu, chociaż brakuje mi głównego tematu muzycznego (rolę muzyki autorzy docenili - OST w najnowszym "Tombie" jest świetny). Nie spodziewałem się, że kiedykolwiek napiszę to o Tomb Raiderze, ale właśnie scenariusz mnie w tej grze wciągnął najbardziej. Dobrze napisane dialogi, Lara posługująca się swoim "Fine English" (w końcu to arystokratka), no i te wszystkie filmowe smaczki (bieganie na bosaka w Tokio). Ktoś odwalił dobrą robotę i - pomimo moich zarzutów - gra ma "to coś". Natomiast o ile mogę wybaczyć (z trudem) krótki czas gry, o tyle nigdy nie zapomnę twórcom zakończenia. Dla mnie to policzek w twarz dla klienta.

Koso: Ja poczułem na policzku co najwyżej gorącego buziaka od dawno temu rozpalonej miłości - mnie rajcuje perspektywa ewentualnego dalszego ciągu tej opowieści. Natomiast w przeciwieństwie do Ciebie nie mogę twórcom darować krótkiego czasu gry. 8 godzin to Lara może się szykować na imprezę, tymczasem ona w tym czasie zdąży obskoczyć kilka grobowców i miejscówek rozrzuconych po całym świecie. Chciałbym więcej i trudniej, z drugiej jednak strony rozumiem wymagania rynku. Co więcej, niebawem przestanę odbierać jako minus krótki czas gry, bo sam czasu mam coraz mniej. Podobnie jak globalny Gracz, ze średnią wieku znacznie przekraczającą średnią wieku przeciętnego Czytelnika PE... A co sądzisz o mechanizmach w TR: Legend? W niektórych aspektach to krok w tył względem The Angel of Darkness (dość zabawy w skradanie się) - takie sworste Piaski Czasu w normalnym życiu...

Dżujo: Elementy skradanki nigdy nie były mocną stroną serii - może to lepiej, że ich nie ma. A cała mechanika zabawy - to pewna ironia. Stary "Tomb" bazował na 8-bitowym PoP, Sands of Time ściągał z przygód Lary, a Legend bazuje na Księciu. Ale sporo elementów ze starych części pozostało, np. precyzyjne skoki i pewne problemy z kamerą. Zasadniczo cieszę się jednak, że nadal "czuć" duszę dzieła Core Design. No i pomimo tylu lat, emancypacji kobiet w grach wideo (Valenti w Fahrenheicie), Lara nadal biega z - wiecznie eksponowanym - biustem na wierzchu. Po pewnym czasie robi się to śmieszne, niczym Sharon Stone w "Nagim instynkcie 2". Mogłoby być bardziej, hmm.. subtelnie

Koso: Czy ja wiem? Krągłości Lary to jedyny element, który w TR: Legend wypada lepiej niż w "jedynce" - zamiast trójkątów mamy w końcu faktyczny biust). Zresztą nie oszukujmy się, fenomen panny Croft zdążył się rozmyć. Przyczyniły się do tego beznadziejne filmy i coraz słabsze gry Tomb Raider nadal może być piękną przygodą, ale szczyt popularności nie jest już dla niego.

Dżujo: Pani archeolog pozostanie wiecznie młoda - takie są już prawa cyfrowej rozrywki. Crystal Dynamics obrało dobry kurs i mam nadzieję, że nie zbłądzi. Na razie dostarczyło naprawdę dobrą grę (dla mnie 8+), inną niż stare "Tomby", ale definitywnie wartą sprawdzenia. "Kino przygodowe" daje twórcom gigantyczny potencjał, dlatego też doczekamy się i reaktywacji Indiego, i dobrze. Pora, by legendy wyszły z grobowca, który same sobie zbudowały.



FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION







■ Problemy z cellulitem nie przeszkadzają Jackowi w celnym namierzaniu wrogów



■ Gdy pojawia się "pazur", Carver szlachtuje w szaleńczym amoku

Jako zatwardziały, zdeklarowany Fan Serii Far Cry, na wieść o przygotowywanych z myślą o maszynkach Billa aż dwóch kolejnych częściach serii ucieszyłem się jak głupi Kazio na pięćdziesiątkę wódki. Nie sądziłem jednak, że obie trafią do mnie jednocześnie i będę stał przed nie lada wyborem, niczym ten osioł z bajki, w co szarpać: FCI Evolution czy FCI Predator. Po dłuższej walce z własnymi myślami wybór padł na xboxowego Evolution, stanowiącego sequel do Far Cry Instincts (recenzja w PE #99).

Deweloper postanowił nie czekać z rozkręceniem akcji aż do zniknięcia "napisów początkowych". Gdy w podrzędnym barze na wyspie poznajesz ponętną Kadę i lądujesz z nią w łóżku, następnego ranka jak każdy posłuszny piesek deklarujesz chęć zmienienia dla niej świata, a przynajmniej pomocy w załatwieniu ciemnego interesu. Udajesz się zatem z nią w miejsce "dila" i, jak to zwykle w grach bywa, pakujesz w tarapaty. Wskutek nieprzewidywalnego ataku piratów ginie dygnitarz i jesteś podejrzany przez rząd o zorganizowanie zamachu (.) FCI Evolution to klasyczny mission pack, obowiązkowy tytuł dla wielbicieli serii. Ja od pierwszych sekund poczułem ten specyficzny feeling, tropikalny klimat wręcz wylewał się z telewizora i musiałem otworzyć okno, bo grzało strasznie mocno. Problem w tym, że jeśli nie miałeś do czynienia z poprzednią częścią, to nie zatrybisz w kwestii fabuły, a i będziesz uboższy o wiedzę nt. procesu stopniowej transformacji Jacka: dlaczego stał się tym, czym jest, kto i w imię czego zrobił mu kuku. Od samego początku ładujesz adrenalinę: szybko biegasz, widzisz kontury postaci w dżungli i przez ściany, skaczesz na spore odległości i w ogóle wyczyniasz wszelkie nieludzkie, charakterystyczne dla "nowego" Jacka akcje. Na scenariusz składa się osiem map, z czego aż 3 łyka pierwsza, długa misja. W tematach mechaniki nie ma żadnej filozofii i tak naprawdę nic się nie zmieniło w odniesieniu do FCI, pojawiły się natomiast nowe rodzaje broni oraz pojazdy. Niestety, mimo że wybrane miejscówki oferują spore przestrzenie i można podziwiać pojawiający się hen! daleko horyzont, konsolowy FC nie dorasta do pięt pecetowemu pierwowzorowi. Osobiście nie mogę się z tym pogodzić i chce mi się wyć. Tyle tytułem dygresji. Pikuś to wszystko przy bardzo niskim AI przeciwników, którzy kompletnie nie reagują na ostrzał, ze o braku zmysłu samozachowawczego nie wspomnę. Ot, wallisz do gościa z automatu, a ten nawet nie drgnie, nie pomyśli: że może się ukryć, kucnąć lub stępować na piasku w akcie desperacji ("Please, don't kill me, I have so many children to feed...";). Po skończeniu gry wydawać Ci się może, że jest już po wszystkim. A jednak nie! Zabawa na całego dopiero się zacznie, oczywiście za sprawą rozbudowanego trybu multiplayer oraz edytora map. Na split-screenie na jednej konsoli może ciorać czterech graczy (wyraźnie brakuje opcji Link), natomiast online - aż 16 wariatów. Dostępne są zarówno znane z poprzedniej części tryby zabawy, jak i nowe, a i świeżych map nie zabrakło (teraz łącznie 22 sztuki). Co warte jest odnotowania, kilka map przebija gabarytami te znane z FCI, a co za tym idzie - śmiało można wykorzystywać możliwości nowych pojazdów, np. ciężarówki mieszczącej na pokładzie aż 8 osób. Moim zdaniem najciekawszy spośród nowych trybów online jest Seek and Secure, w którym wespół z kompanami z drużyny musisz przejąć określony punkt na mapie a następnie bronić rzeczonego (odpowiednik HQ z Call of Duty 2). Masę frajdy daje wspomniany już edytor map - wyposażony w niezwykle przyjazny interfejs, pozwalający dać upust swojej wyobraźni (oczywiście nie zabrakło nowych elementów wystroju krajobrazu) oraz zapisać

Drugi turnus



No i czego nie robi się dla pięknej kobiety? Jack is back, a Gracze dostają klasyczny w formie mission pack (z nowych broni zwłaszcza skutecznie umila Pipe Bomb). Czy to źle, że nie ma wiele nowego? Nie, ale tylko pod warunkiem, że spodobała się Tobie wersja podstawowa. Inaczej nie warto się nawet fatygować (i czytać tych „3 gr":). Klimat Far Cry jest naprawdę unikalny, a to wszystko dzięki umieszczeniu zabawy na tropikalnej wyspie. Gracz wręcz czuje upalne słońce i orzeźwiającą, morską bryzę. Aż chce się grać, tym bardziej że w Polsce wiosny nie widać. Prognozy przedłużyć sobie wakacje na Pacyfiku? Zapraszam na drugi turnus. [dżoja]

Ocena Xbox: 8



■ Raz, dwa, [illegible] kry esz

Pita

FARCRY INSTINCTS PREDATOR

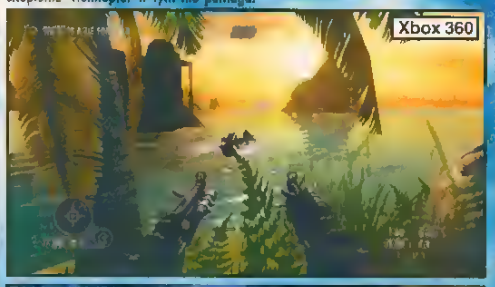




◄ Dmuchawka daje radę! Tylko nie spaść, tylko nie spaść...



■ Precyzyjny ostrzał ze skutera wodnego, gdy fale biją o burtę, wymaga skupienia. Helikopter w tym nie pomaga.







■ W trybie Feral wrogowi nie pomogą żadne pukawki. Uppercut uciszy go skutecznie.

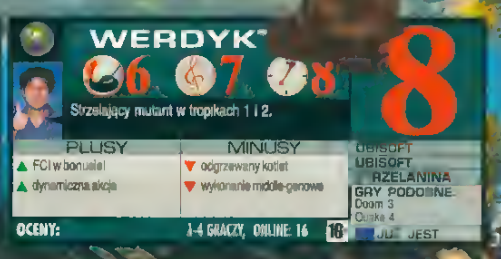
na pewną tropikalną wyspę (archipelag Jacutan). Niechętny do towarzyszenia niewieście, postanawiasz poczekać na nią na pokładzie, ucinając relaksacyjną drzemkę. Budzi Cię huk łopat helikoptera bojowego oraz świst kul i szyb sypiących się w mak." Pamiętasz te słowa? Właśnie nimi otworzyłem recenzję xboxowego FCI. Recenzję 360-tkowego Predatora również powinienem otworzyć nimi, bowiem gra stanowi port FCI z Xboxa. Nie cool? No to czytaj dalej. Jakimś cudem udało mi się wygospodarować tyle czasu, że grę skończyłem. Ufff... Pamiętam, że była mniej więcej godzina 4:00 nad ranem i zastanawiałem się, czy w ogóle uderzyć w kimono, gdyż wkrótce budzik zamierzał obudzić mnie do pracy. Zdesperowany podążyłem do kuchni i zaparzyłem kolejny kubek kawy, którą wypiłem jednym haustem. Z drżącymi łapskami odpaliłem FCI Predator... ***"Developer postanowił nie czekać z rozkręceniem akcji aż do zniknięcia "napisów początkowych". Gdy w podrzędnym barze na wyspie poznajesz ponętną Kade i lądujesz z nią w łóżku, następnego ranka jak każdy posłuszny piesek deklarujesz chęć zmienienia dla niej świata, a przynajmniej pomocy w załatwieniu interesu."*** Te słowa rozpoznajesz na bank. Tak, tak, tryb Predator to nic innego jak FCI Evolution z Xboxa! O jaaaaa! Tak szumnie zapowiadana gra na 360-tkę okazała się portem obu części z X-ai. Wprawdzie należy zaliczyć in plus, że świeżo upieczony 360-kowicz może dogłębnie poznać fabułę i dostaje de facto dwie gry w jednej, ale... na litość boską, bez jaj! No, bez jaj! ( ) Kwestii gameplayu nie poruszę), wypowiem się jedynie w temacie wykonania. To nie jest to, no co czekałem. Choć wyjściowo framerate wyciąga 60 fps-ów, dropy zdarzają się bardzo często (szczególnie w trakcie obracania). Tekstury nie powalają jakością, a nawet, nie przesadzając, gdzieniegdzie wyglądają jak na N64! Oświetlenie - bez rewelacji. Co to jest, pytam? Czysty port z Xboxa wrzucony na 360-tkę, w odpowiednio wyższej rozdzielczości? Litości... Słyszałem głosy, że niby woda jest next-genową. Pffff, też mi coś, toż w King Kongu (scena otwierająca grę) wzburzone morze robi po tysiąckroć lepsze wrażenie. Ogólnie gra wygląda spoko, ale pochwalić się nią pecetowcowi nie sposób, no i porównywanie nowego FPS-a na next-genową konsolę z lecwym tytułem z PC jest nie na miejscu stworzoną mapę na dysk twardy konsolki, po czym rozpowszechniać w Sieci. Serce rośnie na dobre wieści, że ludzie zagrywają się na Twojej mapie/mapach. Naturalnie możliwe jest też importowanie map z FCI. Oprawa graficzna nie uległa zmianie, gdyż do pracy zaprzęgnięto dokładnie ten sam engine, który ciągnął FCI. Znaczy to tyle, że gra jest bardzo, bardzo ładna i kopie zad. Nieco słabiej wypada warstwa audio, tzn. moim zdaniem efekty specjalne towarzyszące waleniu np. z dwóch "plujek" jednocześnie przypominają bardziej nucenie piosenki przez 7-letnią dziewczynkę, niż spadające na głowę niebo.

Po wielu godzinach przedniej zabawy z FCI Evolution, w końcu nastała długo wyczekiwana chwila odpalenia FCI Predator na 360-tce. W głównym menu przywitały mnie dwa scenariusze do wyboru: Instincts Evolution oraz Predator Evolution. Po zorientowaniu się, że tryb Predator jest zablokowany, przełknąłem ślinę i odpaliłem Instincts. ***"Wcielasz się w postać Jacka Carvera, który właśnie podwiózł swoją łajbą zaprzyjaźnioną, ciekawską dziennikarkę***

PODSUMOWANKO LECI

Marketing pobudza wyobraźnię - wszyscy o tym wiedzą. Ubisoft przegięło jednak pałę. Jasne, gra/gry jest/są bardzo dobre, przemówiły do mnie absolutnie widowiskowe pościgi (Kade za kierownicą) i ogólny klimat (PEGI sklasyfikowało ją jako 16+ i w tym konkretnym przypadku jest to decyzja uzasadniona, bowiem ostre słówka latają jak skowronki, a i wzrok Jacka błądzi nie raz po krągłościach Kade, która cudnie kręci swoim wypasionym tyłkiem), ale ogólnie czuję się rozczarowany, szczególnie wersją na Xboxa 360. W kodzie znalazło się wiele robaków, np. nie raz zdarzyło mi się zablokować gdzieś, gdy chciałem zrobić Feral Kill - Carver nie mógł pokonać przeszkody, a przeciwnik pruł do mnie z beretty, w końcu uziemiając, wskakiwałem w jakieś krzaki i nie mogłem się ruszyć. Wersja na 360 wygląda jak na Xboxa, tyle że w podbitej rozdzielce. Rozczarowanie.







SHADOW HEARTS

FROM THE NEW WORLD

Pora ponownie rzucić wyzwanie przeznaczeniu i wybrać się w daleką podróż. A po drodze czekają na Ciebie demony, Al Capone i kocica sprzedająca wszystkim "z półobrotu". Zainteresowany?

Epoki nie kupujcie Chińczykom zegarka. W niektórych regionach Państwa Środka zegar symbolizuje nadchodzącą śmierć. I właśnie o wyścigu ze śmiercią oraz przeznaczeniem opowiadały dwie poprzednie części Shadow Hearts (oraz ich prequel z czasów PSX-a - Koudelka). Jednak trzecia odsłona, Shadow Hearts: From the New World, wita Gracza zupełnie innym klimatem.

Wyobraźcie sobie taką sytuację. Piękna kobieta myśli, że jej mąż ją zdradza. Chce wynająć prywatnego detektywa, by to udowodnił. Zjawia się w zadymionej agencji detektywistycznej, niepewnym krokiem podchodzi do biurka detektywa. Fotel powoli obraca się w jej kierunku. A tam siedzi 16-letni, blond włosy, pucołowaty cherubinek! WTF? Prywatnym detektywem można w USA zostać po osiągnięciu pełnoletności, ale autorzy nowego Shadow Hearts mają to gdzieś. Johnny Garland - główny bohater gry i "pan detektyw" zarazem - dostaje zlecenia od dziwnego profesora. Ma odnaleźć pewnego seryjnego porywacza. Nie będzie to zbyt duzym problemem, tyle że po wykonaniu zadania na scenę wkracza (a raczej wpada przez okno) długonoga Indianka (czytaj: przedstawicielka Rdzennych Mieszkańców Ameryki - polityczna poprawność). Laska zmienia się w demona, poszukiwany ginie, a Johnny, najwyraźniej pod wrażeniem wydarzeń tego wieczoru (oraz jędrnych pośladków Indianki) mdleje. Dzień później blondynek, Shania (bo tak ma na imię Indianka) oraz jej czerwonoskóry pomocnik postanawiają wyruszyć za tajemniczym profesorem. Trop wiedzie do Bostonu.

Brzmi jak fabuła przeciętnego RPG? Nie do końca, ale poza umieszczeniem akcji w pierwszej połowie XX wieku, seria Shadow Hearts to klasyczny japoński erpeg. From the New World jest liniowy do bólu - biegamy po określonej miejscówce, rozmawiamy, zbieramy itemy i walczymy. Liniowość potrafi zaskoczyć do tego stopnia, że często nie weźmiemy potrzebnego przedmiotu, dopóki nie podejdziemy do miejsca, gdzie dana rzecz ma być użyta i nie "sprawdzimy", o co chodzi (stosowny komentarz). Nie jest to pierwszy RPG z takim problemem, ale w nowym Shadow Hearts przedmioty będziemy znajdować dość często. Element przygodowy pogłębiają także dźwignie, aż po rozwiązywania prostych rebusów słownych. Te fragmenty stoją na niezłym poziomie, chociaż w poprzedniej części sagi (Shadow Hearts: Covenant) było lepiej.

Natomiast bezbłędna pozostaje nadal jedna rzecz - system walki.

Powraca Judgment Ring - wizytówka serii. Co to jest? Judgement Ring stoi na straży losu i przeznaczenia, a także decyduje o każdej akcji podejmowanej przez bohaterów w czasie walki. Wyglądem przypomina połączenia ruletki i buddyjskiej mandali. Kiedy chcemy wykonać jakiekolwiek zagranie (atak, rzucanie czaru, użycie przedmiotu), na ekranie pojawia się pierścień, po którym zaczyna kręcić się wskazówka. Gracz musi nacisnąć "X", kiedy wskazówka znajduje się nad specjalnie wyznaczonym polem pierścienia. Trafimy - będzie akcja. Nie trafimy - przepadło. I właśnie dzięki temu zabiegowi mamy do czynienia z jednym z najciekawszych systemów walki w grach RPG. Dowolnie modyfikujemy pierścienia każdego z bohaterów - możemy zwiększyć ilość ataków, zmniejszyć szybkość wskazówki albo poszerzyć pola koniecznie do trafienia. No właśnie, każdy pierścień w polu akcji ma jeszcze specjalny, czerwony pasek. Jeśli w niego trafimy, nasze akcje będą miały wzmocniony skutek. Ale wiąże się to z większym ryzykiem. Zaczyna się hazard - porywać się na mocniejszy atak, czy może lepiej nie? A przeciwnicy mogą skutecznie uprzykrzyć nam życie, np. przyspieszając wskazówkę albo ukrywając pola akcji na pierścieniu. Przeznaczeniem w tej grze da się sterować.

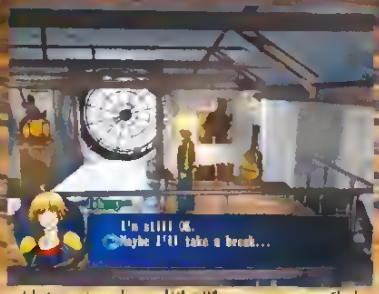
Pierścienie to nie wszystko. Podczas walk możemy łączyć nasze ataki oraz - co stanowi nowość - przygotować podwójny atak jednej lub wielu postaci. Kolejną charakterystyczną cechą serii są SP (Sanity Points), których poziomu musimy pilnować podczas walki, gdyż w innym wypadku nasi fighterzy wpadną w szał bojowy i utracimy nad nimi kontrolę. Magia w tej części stała się o wiele bardziej potężna. Danej postaci możemy





▲ Capone trafia do pierdla. Kamu przypadnie rola bossa jego mafii? Poda na kocicę ninja Moo, która preferuje styl pijanego kata (obowiązkowy bukłak wina!) i robi karierę w Hollywood. Taka alternatywna wersja "Ojca chrzestnego"

Pila



▲ Ach, te magiczne, leczące łóżka. Wbrew pozorom nowe Shadow Hearts ma sporo elementów przygodowych, a komentarze pojawiające się przy przedmiotach i NPC są prawie zawsze interesujące.

PRAWDA HISTORII

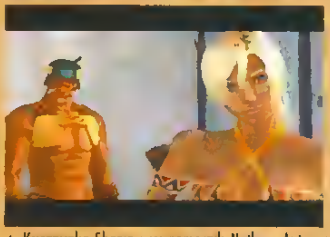
Seria Shadow Hearts czerpia inspirację z prawdziwych wydarzeń historycznych. Pierwsza część gry rozgrywała się pół roku przed I Wojną Światową, a w jednej z ukrytych scenek bohaterka przewiduje, że Europę czeka krwawy konflikt. Dodatkowo, ta część opowiada o próbie zdobycia wpływów przez Japonię w Szanghaju. Część druga ma jeszcze bardziej rozbudowane tło historyczne - trwa I Wojna Światowa, bohaterowie przemierzają zniszczoną Europę. W końcu trafiają do carskiej Rosji, gdzie spotykają Rasputina oraz rodzinę Romanowów. Pojawią się też wątki rewolucji październikowej i zatopienia statku "Lusitania".



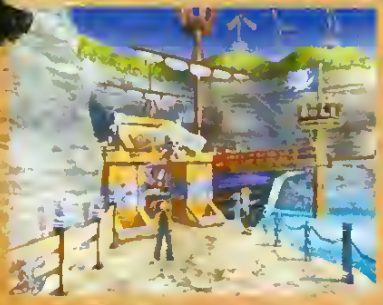
Wielki Kryzys, czyli zapaść ekonomiczna w USA trwająca od Czarnego Poniedziałku na nowojorskiej giełdzie w 1929 r. - w takich realiach przyjdzie nam podróżować w trzeciej części. Poznamy Ala Capone'a (który w Alcatraz spędził kilka lat, a my go stamtąd odbijemy - czyli bajka) i jego nemesis, Eliota Nessa. Pojawi się także wątek rdzennych mieszkańców Ameryki (niestety, bardzo spłycony). Z chęcią zobaczyłbym więcej gier bazujących na historii. ☐ [dżujo]







▲ Księżniczka Shania i jej pomocnik Nathan. Autorzy przez całą grę eksponują "duże, niebieskie oczy" Indianki, szczególnie podczas transformacji w demony.





i zabawnych pomysłów. From the New World postanowił, kosztem dawnego klimatu, spotęgować ten element. Właśnie dlatego fani bluzgają na najnowszą część. Czy jest aż tak źle? Niekoniecznie - ostatnie godziny udowadniają, że seria ma jeszcze pazur, pokazując te gorsze strony człowieka, jego desperację i żądzę przezwyciężenia śmierci. Ale zanim do tego dojdzie, zostaniecie zasypani absurdami. Ninja z brazylijskiej dżungli, wampirzyca zmieniająca swoją postać zależnie od ilości kałoni oraz gruba kocica, która szefuje włoskiej mafii - oto reszta naszego siedmioosobowego teamu (numerem 7 jest Manachi z wybuchową gitarą). Mało? Powracają sklepikarze-gejowie i zdobywanie dodatkowych questów w dziwaczny sposób - kocica kręci filmy w Hollywood (walcząc m.in. z parodią „Terminatora"), a Indianin szuka zjawisk prosto z "Archiwum X". Będzie dużo śmiechu, chociaż miejscami autorzy przesadzili.

Nowa gra Nautilus (daveloper) nadal nie jednak ten fantastyczny element, który działa na korzyść serii - klimat podróży. Niczym Tony "co z niejednym plemieniem łajkę pokoju jarał" Halik pakujemy plecak i udajemy się na wycieczkę po obu Amerykach, od kssyn w Las Veges i bocznych uliczek Chicago, po wzgórza Machu Picchu oraz meksykańskie świątynie. Całości wycieczki dopełnia fantastyczny OST, łączący w sobie orientalne partytury, jazz, a także elektronikę oraz liryczne chórki. Voice acting niektórych postaci (główny bohater) jest średni, ale znajdą się i przebłyski geniuszu (Shenia i seksowny głos w stylu Scarlett Johansson). Oprawa graficzna jest jak najbardziej poprawna, chociaż widać, że gra pojawiła się na japońskim rynku w połowie zeszłego roku. Skończenie tego tytułu zajmuje ponad 20 godzin (mało!), ale oprócz głównego scenariusza mamy masę pobocznych wątków, które zaliczyć po prostu trzeba. Atmosfera i autentyczne lokacje skutecznie zniwelują zbyt dużą ilość losowych walk w dalszej części gry, generalną łatwość samych potyczek (tylko bossowie stanowią problem). W sumie to kolejna po Grandii 3 gra, w której coraz dłuższe starcie miały zatuszować brak zapału twórców.

A może nie tyle brak zapału, co pieniędzy, gdyż widać, że ta część miała mniejszy budżet. Mniej kasy ma i nowy wydawca – Xseed, który zastąpił Midway, dlatego trudno powiedzieć, czy trzecia część Shadow Hearts trafi z Nowego Świata na Stary Kontynent. Byłoby szkoda, gdyby tak się nie stało - tym bardziej że do zabawy absolutnie nie jest potrzebna znajomość poprzednich odsłon. Pojawią się co prawda sterzy znajomi (o dziwo, niewielu), z koniecznym dla serii wielbicielem damskiej bielizny Rogerem Baconem, ale to tylko małe epizody. Ten cykl nie opowiada "o zabijaniu smoków" - może i nawet spodobałby się Ignorantom RPG. Jeśli szukacie naprawdę oryginalnego erpega, sprawdźcie część drugą, tak niesłusznie zapomnianą. A potem pozostaje liczyć na wersję PAL From the New World i... miejmy nadzieję, na kolejne odsłony serii. Ale przecież i tak nie mamy na to wpływu - wszystko jest w rękach przeznaczenia. ☐

przyporządkoweć tzw. Steller Card - drzewko czarów przypominające Sphere Gridy z Final Fantasy X, w którym odpowiedni czar wlepiamy do stosownego slota. Sloty możemy upgrade'ować, dając im większą siłę, mniejsze zużycie MP itp. Dany slot już nie stałe będzie miał zwiększone atrybuty. Rozbudowanie magii nie nastąpiło bez powodu, bowiem mniejsze znaczenie mają teraz transformacje. Fusions. Shania pełni rolę Yunego z dwóch poprzednich części, zmieniając się w demony. Każdy demon ma inny pakiet czarów i umiejętności (zależne od żywiołu stwora). Jest ich jednak bardzo mało, a zdobywamy je jedynie wtedy, kiedy pozwoli nam na to tabuła. Tak, nie ma już Graveyard, czyli podświadomości bohatera, gdzie walczyliśmy o kolejne "Fuzje". Nie ma, bo nie pasowałoby to do klimatu gry.

Seria Shadow Hearts bazowała dotąd na okultyzmie, pokazując, że japońskie RPG mogą być mroczne. Jednak oprócz ciemnej strony, gry z tej serii zawsze miały kilka absurdalnych

MOŻNA SIĘ POŚMIAĆ



Czy denerwuje Cię młodzieńczo-koszmarny trend w nowych RPG? O co chodzi? Nam ciągle przybywa lat, natomiast głównym bohaterom RPG już niekoniecznie. SH3 też zalicza tendencję spadkową. Kierujemy tu 16-letnim bobkiem, który nijak ma się do dorosłego i charyzmatycznego Yuriego z części pierwszej. Szkoda. Co do gameplayu - tu też obserwuję tendencję spadkową. Walki niby wzbogacano o ciekawe patenty z Judgment Ring, nadal boleśnie rojowe, ale fabułka powinna wrócić do scenarzysty i rzygnąć mu w twarz. Tak, tak, bo tworzył ją chyba po pijaku. I taka jest ta gra, z jednej strony ładna graficznie, z drugiej groteskowa i dziwaczna (bohaterowie, zabawo konwencją, Franek-Ninja). Bez rewelacji, ale można się przynajmniej pośmiać. ☐ [Zax]

Ocena: 7



■ Powraca Judgment Ring. System walki jak zwykle sprawdza się rewelacyjnie, nie ustępując temu z Grandii 3 oraz Final Fantasy X, chociaż potyczki są nieraz zbyt łatwe.



PS2

WERDYKT Dżuju

8 9 7 8

8

Godna kontynuacja jednego z najlepszych RPG na PS2, ale nie jest to już genialny poziom poprzedniej części.

PLUSY	MINUSY
▲ klimat, muzyka i pomysły	▼ czasem za dużo absurdu
▲ świetny system walki	▼ stosunkowo łatwe potyczki
▲ rzeczywiste lokacje	▼ dalsza część gry

XSEED GAMES
NAUTILUS
RPG/PRZYGODOWA
GRY PODOBNE
Final Fantasy X
Magna Carta

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE, T8C, NIEZNANY

Pila

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER







◄ Wersja na X a jeszcze jakos przypomina pierwowzór, choc bez cięc się nie obeszło

Mexico City, rok 2013. Podczas szczytu z udziałem przywódców USA, Meksyku i Kanedy wybucha rewolta mająca zapobiec podpisaniu traktatu o wspólnym przeciwdziałaniu terroryzmowi i nielegalnej emigracji. Amerykanie wysyłają w miejsce konfliktu swój elitarny oddział "Ghost", wyposazony w najnowsze zdobycze techniki wojskowej, celem zabezpieczenia VIP-ów (w tym prezydenta USA). Jednak z biegiem czasu sprawy się skomplikują, a świat ponownie stanie w obliczu zagrożenia wojną atomową...

Przyznam szczerze, ze jak dotąd żaden tytuł z serii Ghost Recon nie wywołał u mnie szczególnego entuzjazmu. Miałem okazję zagrać we wszystkie xboxowe odsłony tej serii, jednak z rozmaitych powodów nie podpisałbym się pod wysokimi ocenami, jakie GR zwykł zbierać w prasie branżowej, włączając w to PE. Pierwszym brakiem, który zawsze mnie denerwował, byłe niemożność precyzyjnego dowodzenie oddziałem, natomiast drugim - kiepskie AI druzyny oraz wynikający z obu powyższych brak interesujących opcji taktycznych. Podsumowując jak na mój gust było zbyt dużo strzelania, a za mało myślenia ,, co oczywiście nie zmienia faktu, ze grało się przyjemnie, choć za każdym razem czegoś mi wyraźnie brakowało. Powiedziałbym wręcz, ze zwyczajnie marnowano sporą część potencjału leżącego w dowodzeniu (co szczególnie bolało przy tak bogatej w możliwości jednostce jak elitarna grupa uderzeniowa). Jednakże ten rozdział mamy już za sobą, a nadejście G.R.A.W. nie tylko otwiera nową erę serii Ghost Recon, lecz również funduje nam realne spojrzenie na wojnę przyszłości oraz zasoby mocy drzemiące w nowym sprzęcie Microsoftu. Taka kombinacja nie zdarza się często, toteż zupełnie mnie nie dziwi spory szum, jaki wytworzył się wokół tego tytułu. Ponieważ nowy GR to gra w wielu aspektach "przyszłościowe" i nie chodzi mi tu tylko o zabójczy wygląd.





▲ Na PS2 ten produkt również nazywa się "G.R.A.W." Czy słusznie? Nie powiedziałbym.

G.R.A.W. wskazuje kierunek, w jakim zmierza amerykanski program Future Force Warrior. Jego podstawowym założeniem jest oddanie w ręce żołnierza przyszłości elektroniki na poziomie myśliwca F-16. Mamy więc wyświetlacz nahełmowy, który podaje nam pozycje zarówno nemierzonych wrogów, jak również sojuszników oraz nasz aktualny cel. Wszystkie te informacje plechur ma podawane na bieżąco "przed oczami" (na zasadzie znanego z samolotow HUD-a), toteż ekran często wręcz zasypywany jest kolorowymi rombami (zagrożenia obramowano jaskrawą czerwienią, zaś "naszych" na zielono). System ten naprawdę wspomaga efektywność bojową, szczególnie na etapie planowania (załóżmy, że nad strefą walki krąży śmigłowiec, który podaje nam namiary celów - w efekcie widzimy jednostki wroga niezależnie od przeszkod terenowych!). Dodajmy do tego tzw. Cross-com (okienko w lewym górnym rogu ekranu), w którym na bieżąco wyświetleny jest widok "z oczu" wybranego sojusznika.

Co prawda na małym telewizorze obraz nie jest zbyt wyraźny, jednak zawsze widzimy, czy jednostka walczy, ilu wrogów widzi lub czy podąża za naszym oddziałem (na sporym HDTV Cross-com wypada znacznie wyraźniej i czytelniej). Sama informacja to jednak nie wszystko, toteż do dyspozycji mamy pokaźny zasób środków ofensywnych - od karabinków szturmowych (z celownikiem optycznym bądź granatnikiem), przez cięższe "rozpylacze" o pojemniejszym magazynku, aż po rakietnicę oraz najnowsze zdobycze techniki: Gun camera (karabinek z kamerą, umożliwiający skuteczny ostrzał bez wychylania strzelca zza osłony) oraz Counter-sniper rifles (wielkokalibrowe snajperki zdolne przebijać cienkie ściany!). Powyższy wachlarz uzupełniają niezwykle przydatne granaty (dymne oraz odłamkowe) oraz pistolet - wręcz nieoceniony, gdy niesiemy np. bazookę i nie zdołamy zabrać innej broni długiej. Jak widać, gra już na starcie pokazuje pazur, jednak to jeszcze nie wszystko, w świetle towarzyszących nam sojuszników...

I tu ponownie G.R.A.W. daje ognia, gdyż oprócz towerzyszących nam prawie zawsze kolegów z oddziału (trzech ludzi), często dostępne są też inne jednostki wsparcia, takie jak wozy bojowe Bradley czy Stryker (prototyp), helikoptery (Apache i Blackhawk) oraz czołgi! Co prawda pojazdy gąsienicowe mają wytyczone ścieżki, po których się poruszają (możemy rozkazać "naprzód", "stój", "ognia" itd.), jednak power, jaki oferują ekipy w ich wykonaniu rekompensuje ten brak - zaręczam! Z kolei sprzęt latający możemy skierować w dowolne miejsce i tu warto wspomnieć o jeszcze jednym gadzecie o nazwie Cypher. Ten niewielki, bezzałogowy zwiadowca pozwala z grubsza poznać umiejscowienie wrogów dzięki swej kamerze, jednak trzeba uważać, gdyż na niskim pułapie (w trybie wykrywania) może zostać łatwo zestrzelony. Wróćmy jednak do naszej druzyny, bo to z nią spędzimy najwięcej czasu na polu bitwy. Pod komendę oddano nam trzech żołnierzy, którym można wydać kilka intuicyjnych, a co najważniejsze precyzyjnych (wreszcie!) rozkazów. Mamy więc standardowe komendy, jak "zająć pozycje" i "zbiorka", lecz także atak na dowolny wykryty cel (w poprzednich częściach tylko pojazdy) plus dwe ogólne tryby zachowania (agresywny lub dyskretny). Choć nie widać tego na pierwszy rzut oka, większości obiektów przypisano miejsca dla naszych żołnierzy (podobnie jak w Full Spectrum Warrior), co znacznie ułatwia przesuwanie oddziału do osłony. Ogółem druzyna świetnie prezentuje się w akcji (doskonała animacja postaci, wiele "smaczków", takich jak gesty, sprawdzanie sektorów czy sposób ostrzału z narożnika) i potrafi sporo zwojować, choć zastosowane AI w dalszym ciągu nie jest doskonałe. A to się ktoś przyblokuje albo zgubi, czasem pobiegnie w nieznane bez powodu, ba - raz na moich oczach jeden żołnierz postrzelił drugiego, gdy tamten wbiegł mu pod lufę... No cóż, chyba nieprędko zobaczymy naprawdę "inteligentne" AI w grze wideo. Z drugiej jednak strony, oddział często zaskakuje inicjatywą - gdy wróg podrzucił mi granat, podkomendni najpierw krzyknęli ostrzegająco, potem rozproszyli się, by zająć pozycje za inną osłoną.



▲ Licha animacja postaci, zamiast Cross-comu zwykła mapka... Lipa do kwadratu!













▲ Życie jest pełne niespodzianek - w jednej chwili podziwiasz zachód słońca na dachu, a za sekundę jesteś już tylko kotletem mielonym...

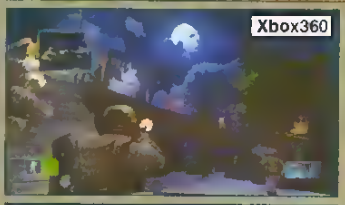
Po G.R.A.W. spodziewałem się wiele, jednak nie sądziłem, że Ubisoft aż tak poważnie podejdzie do tematu. Tym razem "nowa jakość" to nie tylko pusty slogan... To esencja tej gry.

po czym sprzątnęli drania. Wszystko bez mojej ingerencji (miałem swoje własne problemy, o co) Tak więc różnie z tym bywa, jednak ogólna satysfakcja z dowodzenia oddziałem w połączeniu ze sprzętem ciężkim jest ogromna, nie ma co do tego wątpliwości!

Wiadomo jednak, za sam gameplay to dzisiaj nie wszystko. Jeśli pośliniliście się już nad screenami, to powiem Wam, że i tak nic nie



odda tego, jak ta gra wygląda na duzym HDTV. Niektórzy nieuświadomieni domownicy w pierwszych chwilach konsternacji brali G.R.A.W.-a za film i w sumie im się nie dziwię. Mowa tu oczywiście o wersji na X360, gdyż te na PS2 i starego X-a to niestety zupełnie inna gra (z naciskiem na "niestety"). Zostańmy jednak przy wersji, która interesuje nas najbardziej. Po pierwsze - kolorystyka. Sposób, w jaki słońce zalewa teren wszystkimi swymi odcieniami, naprawdę zasługuje na oklaski. Zaś sam teatr działań... To tak jakby rozciągnąć szczegółowość Splinter Cella z wąsko określonych ścieżek na ogromną mapę, po której możemy śmigać z naprawdę sporą dowolnością, a widok rozciąga się hen, na wiele kilometrów! Wrażenie jest doprawdy mocne, szczególnie jeśli najpierw podziwiamy teren z helikoptera (co gra funduje nam dość często, więc jest na czym zawiesić oko), by zaraz potem wyskoczyć i zapuścić się w tę miejską dżunglę, wymodelowaną z niaspotykanym do tej pory kunsztem. Po prostu miodzio, choć misja nie pozwalają na zupełnie dowolne hasanie po metropolii - zazwyczaj do dyspozycji jest spory wycinek, jednak dowództwo opieprza nas przy zbyt swobodnych "wycieczkach" (co w sumie ma sens). Oprócz terenów miejskich znajdzie się też trochę natury, jednak już samo miasto jest na tyle zróżnicowane (centrum, tereny industrialne, slumsy, bazy wojskowe na obrzeżach itd.), że nie ma mowy o nudzie. Doskonały wygląd otoczenia uzupełniają wyjątkowo soczyste wybuchy i masa efektów takich jak odbicia w szybach czy falujące z gorąca powietrze. Trzeba jednak zauważyć, że gdzieniegdzie użyto tekstur słabszej jakości oraz ze całość potrafi (choć raczej rzadko) przyhaczyć, szczególnie jeśli mamy na ekranie sporo wybuchów naraz plus mnogość postaci itd. Można też narzekać na niezniszczalne źródła światła (pancerne lampy?



▲ Przyczajka to podstawa sukcesu, szczególnie w trybie multi - inaczej "sudden death" i po krzyku!



◀ Mapy do gry wieloosobowej zaprojektowano z głową, zapewniając spore zróżnicowanie terenów



◀ Granaty są bardzo skuteczne, jeśli nieco potrenujemy. Polecam. Wąskie przejścia satysfakcja gwarantowana!

W grze firmowanej przez twórców Splinter Cella? Panowie!) oraz inne denerwujące szczegóły, które w sumie nie każdy zauważy, jednak upierdliwe typy mojego pokroju z pewnością wytkną je grze już na starcie. Bo czy widzieliście kiedyś, żeby ładować broń nie wyjmując z niej magazynka? Ja do tej pory również nie widziałem, ale pan Scott Mitchell najwyraźniej jest magikiem. Jak dla mnie rażące niedopatrzenie, no ale ja jestem zboczony na punkcie takich pierdół, więc może to w sumie nic takiego.

Wracając jednak do gameplayu, trzeba powiedzieć, że gra ma ogromny power. Dziesięć długich i wymagających misji, a każdą można przejść na wiele sposobów, czerpiąc za każdym razem wiele radości nawet z samego kierowania postacią. Nasz bohater nie jest już takim "drewniakiem" jak w poprzednich częściach i potrafi teraz kleić się do ścian, wychylać prowadząc ogień zza narożnika, jak również wykonywać skoki "na szczupaka" z biegu (do pozycji leżącej) bądź elegancki ślizg na kolanie do przykucnięcia. Kilka razy przyjdzie nam też naparzać z "obrotówy" zamontowanej na śmigłowcu, co również daje nielichą frajdę - destrukcja na całego (pilot kiaruje, zaś Gracz sieje... I zbiera krwawe żniwo, hehe). Po prostu klimat, klimat i jeszcze raz klimat, wspomagany konkretną ścieżką dźwiękową oraz ciągłymi meldunkami, rozkazami czy zwyczajną gedką Ghostów. Wszystko to powoduje, że grę warto kupić już dla samego trybu single i sądzę, że mało kto się rozczaruje, mimo że gra cały czas miesci się w dość wysokim przedziale cenowym.

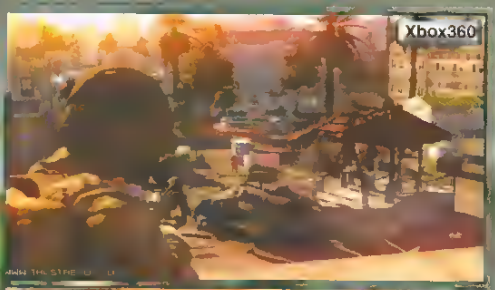
Armia jutra

Czy projekty zabawek pokazanych w nowym Ghost Recon wejdą kiedyś w życie? Część z nich na pewno. Firmy zajmujące się produkcją uzbrojenia i technologii wojskowej już dawno podpisały kontrakty z Pentagonem. Nie ujawniono tego oficjalnie, ale najprawdopodobniej na same badania nad „żołnierzem jutra" wydano około 1 miliarda dolarów. W przyszłości możemy liczyć na system przesyłania danych bezpośrednio do żołnierza dzięki połączeniu z satelitą. Centrala będzie mogła kontrolować poczynania walczącego i służyć mu pomocą. Organizm żołnierza przyszłości będzie nieustannie skanowany, a jego dieta zostanie odpowiednio wyważona. Eksperci pracują nad rzeczami, które tylko pozornie wydają się mało ważne - np. buty zostaną specjalnie dostosowane do potrzeb ich użytkownika. Prawdopodobnie za 10-20 lat zobaczymy pierwsze zmiany. A w Polsce? Na razie nasi żołnierze nie mają nawet porządnych zimowych butów. Tak więc zacznijmy może od tego. □ [dżujo]





▶ Rewelacyjne kolory, świetnie oddane cienie i widok aż po horyzont... Wykonanie naprawdę daje po oczach







▲ Można też grać we czterech na podzielonym ekranie, choć ja niespecjalnie lubię takie rozwiązania



▲ Zaraz będzie gorąco, co już widać na Cross-comie - Cypher to wyjątkowo przydatna zabawka!

Armia jednego



Seria Ghost Recon przeszła metamorfozę. Jedni będą wkurzeni z powodu bardziej orcade'owego klimatu, inni nie – ja należę do drugiej grupy. Mamy tu do czynienia praktycznie z "normalną" grą FPP, ze skryptami i odpowiednio skonstruowaną fabułą - taka rozgrywka lepiej sprawdza się na konsolach. Mainstream? Tak, ale seria znajdzie wielu nowych fanów. Chociaż irytuje fakt, że to w zasadzie „taktyczny shooter w pojedynkę". Jednak uproszczenia nie zniszczyły atmosfery gry. Walka w terenie miejskim, zdejmowanie "tangos" w środku nocy i zasadzki na konwoje. Meksyk zaprasza (chociaż fabuła o przewrocie wojskowym jest nierealna), szczególnie że możemy przechodzić kompanię we dwóch. Takie gry są do tego stworzone. ☐ [dżuja]

Xbox, Singleplayer
Ocena: 8

Dodatkowym bodźcem do zakupu jest niewątpliwie tryb multiplayer, który w całej swojej mnogości odmian umożliwia wyjątkowo ciekawą i nastawioną na realizm rozgrywkę. Mamy więc specjalne misje kooperacyjne, sporo map do gry drużynowej i bardzo rozbudowane opcje pozwalające dostosować praktycznie każdy element gry do naszych upodobań. Trzeba przy tym zauważyć, że rozgrywka w trybie wieloosobowym znacznie różni się od zmagań pojedynczego gracza - nie mamy do dyspozycji oddziału oraz jednostek wsparcia (pozostaje tylko Cypher, zaś rolę towarzyszy pełnią pozostali Gracze), a całość nieco bardziej przypomina poprzednie odsłony GR. Czy to jednak źle? Ha, w multiplayerze ta formuła sprawdza się znakomicie, tym bardziej jeśli ktoś szuka realistycznego podejścia do kwestii walki oddziałów piechoty. Przede wszystkim dlatego, że wystarczy jeden moment nieuwagi, jedna kulka i natychmiast zgon! Tutaj nie ma mowy o przeżyciu serii, zaś przetrwanie pojedynczego trafienia to raczej rzadkość - i to właśnie wymusza taki a nie inny sposób gry: podchody, camperstwo, sokoli wzrok i współpraca są tu najważniejsze. Samotne szarże po otwartym terenie skazane są z miejsca na porażkę, bo nawet czając się pół godziny za każdym napotkanym kamieniem można nie dostrzec snajpera leżącego w krzakach pół kilometra dalej... Takie życie, jednak dzięki temu satysfakcja z udanych grupowych akcji jest niesamowita i powoduje, że od [illegible] ciężko jest się oderwać, pomimo kilku drobnych problemów technicznych. Po pierwsze, przy średniej jakości łączach (jak niestety większość w naszym kraju) można zostać nagle "wyrzuconym" z rozgrywki - na szczęście raczej tylko przy ilości osób dobijającej do maksimum (czyli 16). W trybie cooperative jest gorzej, gdyż gra potrafi "wysypać" Graczy przy tak niewielkiej ilości, jak 5-ciu grających, co potrafi zdenerwować, no ale najwyraźniej nie można mieć wszystkiego. Generalnie jednak tryb multiplayer daje ostro popalić i już teraz przykuwa ogromne rzesze użytkowników Xbox Live.

Wróćmy teraz jednak na moment do wersji na PS2 oraz X-a. Przykra sprawa, ale na "starych" platformach ewidentnie się nie postarano, serwując tak naprawdę popłuczyny po "prawdziwym" G.R.A.W. Wszystko tu jest boleśnie okrojone - okaleczone mapy, zupełnie inna rozgrywka, koszmarne braki w sprzęcie i opcjach taktycznych. Ponadto wycięto widok "zza pleców", więc notabene otrzymujemy grę FPP i to nienajlepszą, biorąc pod uwagę niektóre tytuły, jakie mamy do dyspozycji na tych platformach! Wstyd i próba wyduszenia kasy na fali zainteresowania wersją z "trzy-szóstki". Stąd też niska ocena, gdyż widać gołym okiem, że mogło być znacznie, znacznie lepiej. A tak niestety - fuszerka. Nie polecam żadnej z tych dwóch wersji, gdyż na obu konsolach jest w czym wybierać (choć zdecydowanie większe pole manewru daje tu stary, dobry Xbox).



Podsumowując, G.R.A.W. na konsoli Xbox 360 to nie tylko rzut oka na przyszły obraz wojny, lecz także solidna próbka nowej jakości, która natychmiast stała się wyznacznikiem dla wszystkich nadchodzących tytułów w obrębie gatunku. Kamień milowy jeśli chodzi o design i skalę rozgrywki, lecz przede wszystkim znakomita (choć nie bezbłędna) gra. Prawdziwy hit dużego kalibru - nie ma co do tego wątpliwości. ☐







■ Każda osłona ma przypisane miejsca dla żołnierzy, co bardzo pomaga w efektywnym dowodzeniu oddziałem

POCKET

• GBA • PSP • DUAL SCREEN • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

Wyzaliłem się w ostatnim wstępniaku i proszę - mamy efekt! Tym razem Pocket zajmuje tyle, na ile pozwoliły moje... nasze "growo-tekstowe" moce przerobowe. A te wystawione zostały na mocną próbę, gdyż tak dużej ilości dobrych gier nie widzieliśmy dawno - chyba będę musiał nieco zaostrzyć wymaganie przy ocenianiu gier, w przeciwnym razie zejście z oceną poniżej 7-8 będzie rzadkością. A co się dzieje w branży? Sony zaskakuje (komerka, GPS, emulator PSone!), Nintendo zaskakuje (Zelda!), a napływ dobrych gier nie ustaje (oj, obym nie wykrakał!). Co będzie po E3 - strach pomyśleć! Tym razem to jednak nie gry są gwoździem numeru - jeszcze przed ukazaniem się poprzedniego wydania PE w moje łapki trafił gorący DS Lite. Jak podejrzewam - pierwszy egzemplarz w Polsce. Krótki opis wrażeń zamieszczam poniżej, być może do tematu wrócimy po europejskiej premierze tego cudeńka (której date wciąż nie jest znane) ☐ [kiu]

Test konsoli Dual Screen Lite

Zapowiedź DS-a Lite była tyle zaskakująca, co wyczekiwana. Wprowadzanie podrasowanych wizualnie wersji konsol to ostatnio stały element polityki Nintendo, jednak tym razem firma do ostatniej chwili ukrywała swe zamiary - od pokazania pierwszych zdjęć do premiery sprzętu minęło raptem kilka tygodni! Do ostatniej chwili mieliśmy wątpliwości, czy uda nam się zdobyć własny egzemplarz konsolki - już przed premierą był to czarny kruk. Zaprzyjaźniony z redakcją Tap-chan dopiero za drugim podejściem dorwał Lite'a, po niemal dziewięciu godzinach stania pod tokijskim sklepem. Czy było warto? Bo!

O ile zwykły DS w pierwszej chwili wywołał we mnie mieszane uczucia, tak w "Lajcie" zakochałem się od pierwszego wejrzenia. Konsolka jest prześliczna. Nowy design nawiązuje w sposób wyraźny do Revo, widać też, że projektanci inspirowali się tworami Apple (odtwarzacze iPod). Choć pod względem jakości wykonania DS Lite ustępuje nieco tym ostatnim, trzymając konsolkę w dłoniach nie mam żadnych wątpliwości - nie dało się tego zrobić lepiej. Lite jest na pierwszy rzut oka tylko nieco mniejszy, niż poprzednik. Jest to jednak tylko złudzenie, gdyż w rzeczywistości różnica jest spora, co szczególnie łatwo odczuć po wsunięciu konsolki do kieszeni - Lite jest dużo zgrabniejszy, lżejszy i o 1/3 cieńszy. Designerzy zrezygnowali z wszelkich udziwnień i postawili na prostotę oraz elegancję. Praktycznie cała obudowa konsolki pokryta jest lekko prześwitującym, błyszczącym tworzywem, przypominającym zastygnięte szkło. Wygląda to ładnie, nie jest jednak zbyt praktyczne - podobnie jak w przypadku PSP, każde dotknięcie zostawia mało estetyczne ślady, odciski palców i maźnięcia. Coż - coś za coś. Górna część obudowy jest całkowicie jednolita, z wyjątkiem wytłoczonych dwóch charakterystycznych prostokątów - nowego loga DS-a. Na spodzie znajdują się gumowe nóżki, przykręcona śrubką klapka, pod którą kryje się akumulator oraz tabliczka znamionowa, tym razem estetycznie nadrukowane bezpośrednio na obudowę (detal, a robi wrażenie). Gniazdo na stylus znajduje się z boku, tuż obok wiącznika, który tym razem ma postać suwaka (musimy go chwilę przytrzymać, w przeciwnym razie konsolka nie zareaguje - zapobiega to jego przypadkowemu użyciu). W innym miejscu znajdują się diody - umieszczono je na jednym z zawasów, są teraz doskonale widoczne także po złożeniu konsolki. Lokalizacja reszty elementów nie zmieniła się, jednak i tu nie obyło się bez zmian - gniazdo ładowarki jest teraz mniejsze (przypomina ono złącze z GB Micro, jednak ładowarka do tego ostatniego nie pasuje do Lite'a), a slot na gry z GBA przykryty został estetyczną zaślepką (znajdują się w niej metalowe złącza, jednak przeprowadzona na poczekaniu sekcja wykazała, że nie są one do niczego podłączone - jedynym ich przeznaczeniem jest ochrona styków przed korozją).

Równie dobrze konsolka prezentuje się po otwarciu. Wówczas najlepiej widać, że Lite faktycznie jest mniejszy i zgrabniejszy. Górna klapka jest wewnątrz lekko wklęsła, dzięki czemu między obie części złożonej konsoli nie dostanie się kurz ani żadne przedmioty (np. monety) mogące porysować ekranki. Oba wyświetlacze są teraz wyraźnie dominującym elementem rozłożonego DS-a (i wbrew temu, co sądzą niektórzy, NIE są one mniejsze). Tym razem umieszczono je na tej samej wysokości (w pierwowzorze górny położony był nieco wyżej). Plastik, z którego wykonano wewnętrzną część konsoli jest matowy, dzięki czemu nie maże się i nie odbija światła (bolączka PSP). Przyciski zostały zmniejszone, zmienił się też sposób ich działania - w pierwowzorze zamocowane były one na mikrostykach, tymczasem tu działają miękko i mają dużo większy skok. Lepiej to czy gorzej - oceńcie sami, to wyłącznie kwestia gustu. Zmieniło się położenie przycisków Start i Select oraz mikrofonu. Ten ostatni znajduje się teraz w centralnym miejscu konsolki, między wyświetlaczami. Inna jest też konstrukcja zawiasów - są równie solidne, za to znacznie bardziej estetyczne.

Największą różnicę widać dopiero po włączeniu konsoli. Ekranki, których jakości już w przypadku pierwszego DS-a nie można było wiele zarzucić, zastąpiono wyświetlaczami DUŻO wyższej klasy, co widać na pierwszy rzut oka. Obraz jest bez porównania jaśniejszy, bardziej równomiernie podświetlony i... dużo bardziej kolorowy. Wcześniej tego nie dostrzegałem, jednak teraz, gdy kładę obok siebie obie konsole, doskonale widzę, że stary DS nie jest w stanie generować prawdziwej czerwieni, zieleni, koloru niebieskiego ani czarnego. Obraz jest niewiarygodnie ciepły, jaskrawy i wyraźny (zdjęcia tego nie oddają, choć i na nich widać sporą różnicę), aż chce się go polizać i wskoczyć w świat gry. Sporym atutem Lite'a jest możliwość regulacji jasności podświetlenia. Wbrew temu, co zapowiadało Nintendo, jasności starego DS-a odpowiada mniej więcej... najniższy poziom podświetlenia w "Lajcie". A przecież oprócz niego mamy do dyspozycji trzy wyższe poziomy! W przypadku ostatniego konsolka nieco lepiej sprawdza się w silnym słońcu (pomaga tu też powłoka ochronna, nieco słabiej odbijająca światło), choć wciąż granie w takich warunkach jest mocno utrudnione (PSP wypada tu jednak jeszcze gorzej), szczególnie w przypadku gier w 3D.

Nowy Lite nie jest konstrukcją bez wad. Największą jest ergonomia - nie mam dużych dłoni, jednak czasem miałem problemy z graniem w tytuły wymagające precyzyjnego operowania przyciskami, jak np. ostatnia część Tony'ego Hawka. Konsolka jest cieńsza, mniejsza i mniej pewnie leży w dłoniach, w dodatku nowy d-pad wydaje się nieco mniej precyzyjny (prawdopodobnie ze względu na brak "kliknięć"). Dużo lepiej sprawdza się natomiast dotykowy ekran - działa on co prawda tak samo, jak w poprzedniej wersji konsoli, za to ze względu na zmniejszone gabaryty i wagę konsolki dużo wygodniej trzyma się go jedną ręką - jest ona do tego wręcz stworzona [ręka czy konsolka?,) - kor.]. Znacznie lepiej wypada też nowy stylus, dłuższy o centymetr i grubszy o milimetr - trzyma się go dużo pewniej, niż mikrusa ze zwykłego DS-a. Wróćmy jednak do wad i niedoróbek. Wbudowane w Lite'a głośniczki są mniejsze, niż w pierwowzorze, a dźwięk przez nie generowany jest mniej czysty i wyraźnie cichszy. Szkoda - doskonałe głośniki były jednym z większych atutów DS-a. Drobną niedogodność stanowi możliwość regulowania jasności podświetlenia jedynie z poziomu głównego menu. Szkoda, że nie zdecydowano się na wykorzystanie w tym celu np. jakiejś kombinacji przycisków. Dla niektórych wadą może być też "płytszy" slot na gry z GBA - w przypadku DS-a cart z grą mieści się w całości w konsolce, z "Lajta" tymczasem wystaje on na niemal centymetr (patrz zdjęcie poniżej).









Zawartość pudełka jest podobna, jak w przypadku zwykłego DS-a: dwa stylusy, pasek na nadgarstek (pozbawiony umożliwiającej granie palcem nakładki na kciuk, przynajmniej w wersji japońskiej) i ładowarka, kompatybilna tylko z "Lajtem". Warto tu wspomnieć, że konsolka wyposażona została w pojemniejszy akumulatorek (1000 mAh), dzięki czemu czas pracy przy najsłabszym podświetleniu wzrósł z ok. 6-10 (DS) do aż 15-19 godzin (w przypadku drugiego poziomu jest to 10-15 h, trzeciego - 7-11 h, czwartego - 6-10 h). Czas ładowania nieco się skrócił i wynosi ok. 3 godzin.

Nintendo stanęło na wysokości zadania - konsolka jest praktycznie pod każdym względem lepsza od pierwowzoru, kosztuje przy tym tyle samo. Możliwości produkcyjne fabryk Nintendo nie wystarczają póki co nawet do zaspokojenia potrzeb rynku japońskiego, więc premiery w Europie nie należy oczekiwać przed jesienią (tak myślę). Możecie co prawda próbować zdobyć wersję importowaną (DS nie posiada blokady regionalnej), jednak to się często wiąże z wyższą ceną. Cóż, zwykły DS też jest fajny... ☐ [kiu]

- jakość wykonania i wygląd
- duzo lepsze wyświetlacze
- większa energooszczędność
- nieco gorsza ergonomia
- słabsze głośniczki

PIGOŁA

NINTENDO DS

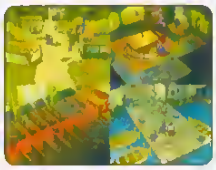


Nintendo zrywa z tradycją. Zamiast pokazać nową Zeldę jak zwykle na kolejnym E3, firma zaskoczyła wszystkich, prezentując film z dość zaawansowanej wersji gry na odbywającym się w drugiej połowie marca Game Developers Conference 2006. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass w wyraźny sposób nawiązywać będzie do Wind Wakera (GC) - ten sam styl grafiki, ten sam cel-shadingowy Link, nie zabraknie też oceanu (Nintendo idzie z duchem czasu, w związku z czym żaglowiec z WW zastąpiony zostanie przez parowiec). Na temat grafiki nie można pokusić się powiedzieć zbyt wiele, wiadoma jedynie, że będzie w pełnym 3D, z kamerą umieszczaną nad planszą, pod kątem i w pewnym oddaleniu. Sama gra tradycyjnie już zawierać będzie szereg zagadek (z których większość rozwiązywać będziemy przy pomocy stylusa) i oczywiście lochów (lub jak kto woli: dungeonów), nie zabraknie też walk z bossami. Jedną z nowości będzie interaktywna mapa, pozwalająca na dopisywanie własnych notatek ("tu jest boss", "ta dziwna dźwignia" itp.). Gra ukaże się w USA jesienią, premiera europejskiej wersji planowana jest na 23 listopada. Na E3 zaprezentowano zastanie grywalną wersję. [kilu]

Nintendo przesunęło daty premiery dwóch długo oczekiwanych tytułów na DS. Z tygodniowym poślizgiem (i jednak po E3), 15 maja w USA (w Europie najprawdopodobniej 30 czerwca) ukaże się New Super Mario Bros. Nieco później, w USA 30 czerwca (i dopiero w trzecim kwartale w Europie) wydany zostanie Big Brain Academy. [kilu]



Namco Bandai Games (kto by pomyślał, że te firmy się połączą..) pracuje nad DS-ową edycją Point Blank, czyli popularnej na PlayStation serii arcade'owych shooterów wykorzystujących pistolet. Na DS-a ten ostatni zostąpiony zostanie rzecz jasna przez dotykowy ekran. W grze znajdzie się około czterdziestu prostych mini-gier i aż pięć trybów zabawy, w tym versus (prawdopodobnie bez możliwości gry przez Internet) oraz Games Museum, zawierający plansze z klasycznych, automatowych gier Namco. Najciekawszy będzie tryb Brain Massage, wyjęty żywcem z jednej z gier ćwiczących zdolności naszego umysłu - Unou no Tatsujin. Złożony będzie on z serii zadań, których wyniki będą podstawą do określenia naszej zdolności koncentracji, czasu reakcji, dokładności i umiejętności oceniania. Point Blank DS (Unou no Tatsujin Ganbare Trainer lub jak kto woli: Gun Bullet Trainer) ukaże się w Japonii już w maju. Na wersję anglojęzyczną poczekamy do lata. [kilu]



W Sieci ukazały się świeżutkie screeny z Tales of the Tempest, kolejnej, tym razem w pełni trójwymiarowej części doskonałej serii jRPG. Gra w Japonii ukaże się na 8 czerwca, premiera wersji anglojęzycznej planowana jest na okres przedświąteczny. Prawda, że świetnie to wygląda? [kilu]



Znudził Wam się standardowy, szary stylus do DS-a? Za jedyne 10 dolarów (aukcje eBay) możecie zastąpić go tym oto gadżetem, produkowanym przez azjatycką firmę Jupiter. Zainteresowanie musi być spore, gdyż już niebawem (20.04) dostępna będzie podrasowana wersja gadżetu (obrazek z prawej). Wibrator z Rezo przy tym wysiada;) . [kilu]



Na wszystkie liczące się obecnie platformy ukaże się w tym roku kolejna część Micro Machines. Wersję na kieszonkowce przygotowuje pracujący dla Codemasters zespół Supersonic Software (Antz Extreme Racing, Mashed). Szczegóły na temat tych wydań nie są znane (screeny sugerują, że wersja na DS-a pozwoli na kierowanie autkiem za pomocą ekranu dotykowego), wiadoma natomiast, że wydanie na PS2 zaoferować ma 750 pojazdów (!), których parametry generowane będą na podstawie numeru seryjnego konsoli. Screen pochodzi z PSP. [kilu]

METROID PRIME HUNTERS



Przygotowanie na DS-a kolejnej części jednej z najbardziej rozpoznawalnych serii Nintendo musiało być dla firmy nie lada wyzwaniem. Nie dość, że gra nie mogła być gorsza od poprzedniczek (także z potężniejszego GaCki), to jeszcze powinna we właściwy sposób wykorzystywać możliwości DS-a. Na efekt pracy developerów czekać musieliśmy kilkanaście miesięcy. Postęp w stosunku do dołączanej do pierwszych serii konsoli wersji demo jest ogromny, jednak fanowi Metroida trudno będzie zaakceptować część zmian.

Gra od początku jest bardzo tajemnicza. Tym razem celem Samus jest zbadanie złożonego z pięciu opustoszałych planet odległego układu słonecznego, z którego odebrano wiadomość o tajemniczej, potężnej broni. Wszelkie informacje zdobywamy skanując mijane po drodze obiekty - to w ten sposób poznajemy np. słabe punkty przeciwników, a przede wszystkim fragmenty przeszłości zniszczonych planet. Design planet jest przemyślany (i praktyczny - gdy mijamy korytarz, gra doczytuje resztę levelu) i momentami olśniewa (monumentalne konstrukcje!), jednak w porównaniu do poprzednich części jest nieco zbyt liniowy. Samus od początku posiada wszystkie umiejętności, odkrywamy jedynie bronie, dzięki którym dostępne stają się zamknięte wcześniej fragmenty lokacji (z tego powodu wszystkie planety odwiedzimy podczas zabawy kilkukrotnie). Choć eksploracja w poprzednich częściach grała większą rolę, gra nie stała się klasycznym FPS-em. Mimo to każdym dużym pomieszczeniu czeka na nas seria "zwykłych" przeciwników, na każdej planecie spotykamy też innego, konkurującego z Samus łowcę, walka z którym przypomina pojedynek w trybie multiplayer. Są też dwaj bossowie, dysponujący kilkoma wcieleniami. Tryb single-player pozostawia pewien niedosyt - jest bardzo dobry, lecz stosunkowo krótki z punktu widzenia fana Metroida zbyt mało w nim główkowania i okazji do inteligentnego wykorzystania morphballa (Samus może zmienić się w kulę). Szkoda też, że fabuła przedstawiona jest w sposób szczątkowy (a spora jej część znajduje się jedynie w. . instrukcji). Gra niezbyt nadaje się do zabawy "z doskoku" - przeszkadza w tym punkt save, zlokalizowany jedynie na początku każdej planszy.



Duży nacisk położono na tryb multi. Pojedynkować możemy się zarówno lokalnie, jak i przez Internet. Wbrew zapowiedziom gra oferuje możliwość walki z przypadkowymi osobami z całego świata (tylko deathmatch) oraz botami, możemy też planować potyczki z Graczami z listy naszych przyjaciół (tu trybów jest aż 7). Tym ostatnim możemy wysyłać wiadomości tekstowe i - uwaga - głosowe (wyłącznie przed i po walce). Nie brakuje niczego - opcji, plansz (grubo ponad 20), postaci, power-upów ani rozbudowanych statystyk.

Grafika olśniewa - pełne detali lokacje, tekstury w zaskakująco wysokiej rozdzielczości i duża liczba wielokątów nie są tym, do czego przyzwyczaiły nas handhelds. Dodatkowo animacja działa z reguły ultrapłynnie, a charakterystyczna perspektywa (taki efekt "rybiego oka") sprawia, że na niewielkim ekranie "więcej się mieści". Sprawdza się również trójwymiarowe mapa. Jeszcze większe wrażenie robi dźwięk - gra bez niego praktycznie traci sens. Zaskakujące jest, jak doskonale dwa zaledwie głośniki symulują efekt przestrzenności. Doskonale wypada sterowanie - domyślnie praktycznie wszystkie czynności (włącznie z rozglądaniem się) wykonujemy za pomocą stylusa, jedynie poruszamy się i strzelamy korzystając z przycisków. Taki model sprawdza się lepiej, niż analogowe gałki w zwykłym padzie.

Nowy Metroid bez większego problemu sprostał wygórowanym oczekiwaniom (choć gdyby nie multiplayer, ocena byłaby nieco niższa). Jedynie najwięksi malkontenci mogą marudzić. □ [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT NINTENDO ZRĘCZNOŚCIOWA

9 9 8 — 9-

atmosfera, oprawa ▲ spiczony główny tryb ▼

1-4 GRACZY (SINGLE I MULTI)

RESIDENT EVIL Deadly Silence

Dziesięć lat temu Resident Evil wstrząsnął konsolowym światem. Choć nie był bez wad (do legendy przeszły wyjątkowo naiwne i sztuczne nagrania dialogów), Gracze zachwycali się jego formułą i klimatem, a developerzy do dziś z powodzeniem kopiują zastosowany w nim schemat. Czy lekko podrasowana wersja na DS-a zasługuje na równie ciepłe przyjęcie, co wydany rok po premierze pierwowzoru Director's Cut?

Grę rozpoczyna intro, przy którym Blair Witch Project to popis profesjonalizmu ze strony realizatorów. Dowiadujemy się z niego o fali morderstw, których ofiary zostały... zjedzone. Rozwiązaniem sprawy ma się zająć elitarny oddział STARS, w którego członka (lub członkinię - od naszego wyboru zależy poziom trudności i w pewnym stopniu przebieg fabuły) wcielamy się jako Gracz. Akcja gry toczy się w ogromnej, pełnej wrogo nastawionych nieumarłych posiadłości z tajemniczą przeszłością. Biegamy po prerenderowanych (nieruchomych, przedstawionych w różnych ujęciach kamery) lokacjach, zbieramy przedmioty, rozwiązujemy umiejętnie wplecione w akcję zagadki i walczymy z zombiakami. Gra z początku mocno zawodzi - sterowanie wydaje się toporne (choć i tak nieco je podrasowano), grafika - prymitywna (wyraźny wyświetlacz uwydatnia wszystkie niedoróbki w grafice, jedynie modele postaci są mocno poprawione i prezentują się bardzo ładnie, pomaga też wyświetlana na górnym ekranie mapa), a walki nazbyt chaotyczne (często mamy wrażenie, że nie mieliśmy wpływu na odparcie ataku przeciwnika). Mimo to zabawa wciąga coraz bardziej, aż w końcu po godzinie zapominamy o ograniczeniach, a zaczynamy delektować się grywalnością i doskonałą atmosferą. Gra okazuje się ciekawa, spójna i świetnie wyważona, do tego stopnia, że w niczym nie przeszkadza wszechobecny backtracking. Jest też stosunkowo długa, a za względu na kilka wersji fabuły warto ukończyć ją kilkukrotnie. Autorzy nie zdecydowali się na wprowadzenie większych zmian. Dla fanów serii sporą atrakcją będzie dostępny oprócz klasycznego tryb Rebirth - dodano w nim kilka zagadek, inne lekko zmodyfikowano (niektóre wykorzystują dotykowy ekran).





Welcome to Animal Crossing Wild World



Niewiele jest gier, które potrafią przyciągnąć do ekranu na dłużej niż kilka tygodni. Lista kurczy się, gdy pozostawimy na niej wyłącznie tytuły nie posiadające konkretnego celu. Zawężymy krytenie jeszcze bardziej i zostaną nam dwa tytuły - Harvest Moon i opisywany Animal Crossing, gra wyjątkowa pod każdym względem. Choć pomysł nie jest nowy (AC WW jest kontynuacją przeboju z GC) dopiero mobilna konsolka pozwala na pełne jego wykorzystanie.

Gra jest - najprościej mówiąc - symulatorem życia w niewielkiej wiosce. Wcielamy się w młodego przedstawiciela rasy ludzkiej, który postanawia rozpocząć samodzielne życie w miasteczku pełnym antropomorficznych zwierzaków. Ponieważ nie posiadamy gotówki, dom, w którym przyjdzie nam mieszkać, musimy spłacać korzystając z zarobionych pieniędzy. Jego rozbudowa to jeden z głównych motorów gry - większość zadań, które wykonujemy, pozwala na zgromadzenie gotówki, którą następnie przeznaczyć możemy m.in. na spłatę kredytu lub zakup przedmiotów (a tych jest około tysiąca!). Wbrew pozorom gra w niczym nie przypomina Simsów - bohater nie jest opisany żadną statystyką, bardziej liczy się zagospodarowanie czasu. A tu mamy pełną dowolność - możemy wybrać się na ryby, łapać owady (w grze jest kilkadziesiąt ich gatunków, niektóre występują tylko o określonej porze dnia/roku), strząsać owoce i inne niespodzianki z drzew, krzyżować roślinki, pisać listy do mieszkańców wioski (gra rozpoznaje kilkadziesiąt słów, do których możemy dołączać prezenty - to dobry sposób na zdobycie przedmiotów), przyjmować gości czy urządzać mieszkanie (dodatkowe korzyści przynosi przestrzeganie zasad feng-shui). Możemy również projektować fakturę strojów, tapet itp., a także stworzyć własny podkład dźwiękowy. W miasteczku jest m.in. sklepik, muzeum, poczta i kawiarnia, od czasu do czasu pojawiają się też inne postacie, np. handlarz obrazami czy agent ubezpieczeniowy. Inni mieszkańcy (konsola losuje kilku z puli ok. 200 postaci i przypisuje im losowe charaktery) są indywidualistami, różne są też relacje między nimi (co prowadzi do zabawnych sytuacji). Zabawa toczy się w czasie rzeczywistym (gra korzysta z zegara konsoli), jedynie pogoda zmienia się losowo. Konkretnym datom towarzyszą różne wydarzenia (targi, pokazy, święta), o których dowiadujemy się z tablicy ogłoszeń.



Gra posiada tryb multiplayer - naszą wioskę odwiedzać mogą osoby z listy przyjaciół. To dobry sposób na zdobycie rzadkich przedmiotów i odkrycie kilku niedostępnych w inny sposób atrakcji. Warto dodać, że w jednej wiosce, w tym samym domu, mieszkać mogą cztery osoby - nie pokłócicie się więc z młodszą siostrą o bezprawne zajęcie save'a.) Oprawa (podobnie jak cała reszta) jest przesłodka, dodatkowo gra w naturalny sposób wykorzystuje dwa ekrany i stylus. To doskonały tytuł do zabawy 'na raty' - kilka półgodzinnych sesji dziennie nawet po miesiącu daje dużą frajdę. Nie dajcie się zwieść pozorom - to gra dobra dla każdego, nie tylko dla młodszych Graczy! ☐ [kilu]

PS. Sporo informacji o AC WW znajdziecie pod adresem www.animal-crossing.com



NINTENDO DS WERDYKT NINTENDO SYMULATOR 8+

7 7 9

▲ swoboda i ilość atrakcji ▼ kilka drobnych ograniczeń 1-4 GRACZY (MULTI CARD)

ALIEN HOMINID

Mówi się, że czasy, gdy dobra gra mogła powstać w garażu, nigdy nie wrócą. Tymczasem taka jest właśnie historia Alien Hominid - prostej w założeniach strzelanki arcade, której pierwotna wersja działająca w dowolnej przeglądarce internetowej dostępne była awego czasu za darmo. Doskonałe opinie internautów skłoniły Zoo Publishing do wykupienie praw, a następnie przekształcenia jej w pełnowartościową grę. Alien Hominid pod pewnymi względami deklasuje Metal Slugi - jest bardziej zwanowany, szybszy i z początku wydaje się ekstremalnie trudny. Dopiero po kilku podejściach do pierwszych plansz zaczynamy "łapać" o co chodzi i umiejętnie wykorzystywać niektóre ze zwenowanych zdolności bohatera - niepozornego obcego ściganego przez zle (o czym przekonujemy się już na wstępie, gdy jeden z gliniarzy zabiera dziecku lizaka) FBI. Odwiedzanie ukończonych już levelі jest zresztą bardzo wskazane, gdyż najprościej w ten sposób zgromadzić zapas zyć (co prawda niektóre plansze da się ukończyć po prostu prąc do przodu, ale ten sposób na dłuższą metę się nie sprawdza). Gra ociekа humorem pełna jest smaczków i zabawnych animacji (uproszczonych nieco względem wersji z dużych konsol. Inną nowością jest dodany pasek energii). Grafika tylko na screenach wygląda prymitywnie - w ruchu gra prezentuje się świetnie. O ile zakup wersji na PS2 czy Xboxa radziłbym przemyśleć, tak edycję na GBA polecam każdemu wielbicielowi strzelanek. ☐ [kilu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT ZOO STRZELANINA 7+

8 7 7

▲ zwanowana i trudna ▼ mała żywotność 1 GRACZ



i mikrofon), nowością w nim są też losowe, rozgrywane w trybie FPP walki (używamy wówczas noża, korzystając z ekranu dotykowego). Ilość amunicji i apteczek wciąż jest mocno ograniczona, podobnie jak pojemność plecaka - mieści się w nim jedynie 6 lub 8 przedmiotów, resztę przechowujemy w specjalnych skrzyniach. Niezmieniony pozostał system zapisu stanu gry - ilość save'ów jest limitowana, w dodatku możemy ich użyć tylko w kilku określonych miejscach. Ciekawostką jest tryb multiplayer - zwycięza w nim ten, kto jako pierwszy dotrze do celu przemodelowanej lokacji.

Nigdy nie czułem sentymentu do RE, w związku z czym planowałem poznecać się trochę nad portem. Cóż, nie wyszło;). Od strony technicznej gra zestarzała się bardzo, ale klimat pozostał ten sam, a formuła wciąż sprawdza się doskonale. ☐ [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT CAPCOM PRZYGODOWA 7+

6 7 7

▲ atmosfera, tryb Rebirth ▼ archaiczne sterowanie 1-4 GRACZY (MULTI CARD)

DIGGLA NINTENDO DS



Nintendo ukończyło prace nad anglojęzyczną wersją gry logicznej PuzzLoop, dostępnej od jakiegoś czasu w Japonii. Jej autorzy inspirowali się dostępną w Internecie (i przez Xbox Live Arcade) grą Zuma. Celem w PuzzLoop jest oczyszczenie spiralnej planszy z przesuwających się ku jej centrum kolorowych klocków. Robimy to przy pomocy stylusa, przesuwając między obecne na planszy elementy klocek odpowiedniego koloru, tak by obok znajdowały się trzy jednobarwne elementy. Gra ukaże się w czerwcu, najpierw w USA (pod nazwą Magnetica), nieco później w Europie. [kilu]

Na GDC2006 wizję Nintenda związaną z grami wykorzystującymi tryb online przedstawił jeden z ludzi stojących za tą usługą, Takao Ohara. Zgodnie z jego słowami Nintendo stara się upodobnić zabawę przez Internet do współzawodnictwa osób znających się, przebywających w jednym pomieszczeniu. Ma to zachęcić mniej doświadczonych Graczy, którzy mogliby się poczuć zagubieni w wielkiej społeczności pełnej "starych wyjadaczy", jaką jest np. Xbox Live. Dlatego większość gier oferujących tryb online wymaga wprowadzenia specjalnego kodu (innego dla każdej gry), bez którego nie połączymy się z ze znajomymi. Dzięki temu Gracze mogą sami decydować, z kim będą współzawodniczyć. Możliwość zabawy z przypadkowymi osobami z całego świata ma być dodatkową atrakcją, bardziej ciekawostką, niż czymś, na czym Nintendo by się skupiało. Być może zmieni się to w przyszłości, jeśli firma zdecyduje się na stworzenie sieci podobnej do Xbox Live. [kilu]



Sukcesu Nintendogs pozazdrościła Nintendo Sega. Firma planuje wydać na DS-a grę Room DS of Tea Dog, której bohaterami będą, ekhm, herbaciane pieski z popularnej w Azji serii, w ramach której powstały już kreskówki, zabawki, gadżety, gra na GBA i inne wytwory japońskiej wyobraźni. W skład Tea Dog wejdzie 18 prostych mini-gier, od stołowej wersji hokeja, przez korcianki, jednorękiego bandytę, po nomiastkę gier muzycznych. Na deser - wirtualna psia herbatka. Zanosi się na kolejny rekord sprzedaży w Japonii;) (której granic gra naturalnie nie opuści). [kilu]

W zeszłym roku japoński oddział Sony wprowadził na japoński rynek budżetową, "platynową" serię gier na PSP, w której skład weszły starsze, odpowiednio dobrze się sprzedające tytuły. Pod koniec marca na podobny ruch zdecydowało się Nintendo. Od 30.03 w Japonii po zaniżonej cenie (2940 zamiast 5040 jenów) dostępne są dwa tytuły Tarta - Asphalt Urban GT i Puzzle Bobble DS, do których w przyszłości dołączą kolejne. To nie pierwsze tak tanie gry w Japonii - od kilku lat wydawaniem prostych, budżetowych tytułów na handhelды zajmuje się D3, twórca serii Simple DS i Simple 2500. [kilu]

Nintendo oficjalnie zapowiedziało wydanie na DS przeglądarki internetowej Opera. Produkt ukaże się póki co wyłącznie w Japonii, a stanie się to już w czerwcu. Przeglądarka wydana zostanie na zwykłym kartridżu do DS-a i obsługiwać będzie dwa tryby przeglądania - przeskalowany, dopasowany do szerokości obu wyświetlaczy oraz inteligentny, w którym na dolnym wyświetlaczu prezentowana będzie cała strona, a na górnym jej niewielki, przybliżony fragment (wskazany stylusem). Program kosztować ma 3800 jenów (ok. 100 zł). Mówi się, że wersja anglojęzyczna (której wydanie potwierdziła Nintendo) ukaże się w grudniu. [kilu]

Zdaniem Deana Takahashiego, autora książek o obu Xboxach, J Allard pracuje nad kieszonkową konsolą Microsoftu, nie mającą nic wspólnego z ujawnionym jakiś czas temu projektem Origami (który - o czym wspominałem miesiąc temu - dotyczy nowego rodzaju komputerów przenośnych a otwartej specyfikacji, których produkcją zajmą się niezależne firmy). Powołując się na związane z projektem źródła, Takahashi twierdzi, że przeznaczeniem nowego handhelda będą gry i multimedia (filmy, muzyka). Poza Allardem w projekcie uczestniczy Greg Gibson (designer X360) oraz Bryan Lee (odpowiedzialny za kwestie finansowe). Takahashi dodaje, że w realizacji "sekretnego projektu" Microsoftu udział bierze 30-osobowa grupa z firmy Transmeta, znanej z produkcji wydajnych procesorów a bardzo niskim poborze energii. Pikanterii sprawie dodaje fakt, że MS od jakiegoś czasu rzeczywiście wyraźnie interesuje się rynkiem urządzeń typu iPod, w fazie realizacji jest nawet projekt alternatywnej dla iTunes (system kupowania przez Internet plików z muzyką i teledyskami) sieci a nazwie kodowej Alexandria. Handheld ma zostać zaprezentowany najwcześniej za kilkanaście miesięcy. Microsoft póki co nie skomentował tych rewelacji, w pewien sposób potwierdzają je natomiast wypowiedzi Billa Gatesa i J Allarda z końca 2005 i początku 2006 (mówili oni wówczas o nowej platformie, której głównym przeznaczeniem mogą być gry i która stanowiłaby dobrą alternatywę dla iPoda). ☐ [kilu]

PIGUŁA PSP



Po raz kolejny cykl wydawniczy nie pozwala nam dotrzymać tempa wydarzeniom. 22 marca do europejskich sklepów trafił zapowiedziany zaledwie tydzień wcześniej (to się nazywa szybkie działanie!) Base Pack, czyli nowy zestaw PSP, złożony tym razem wyłącznie z konsoli (tylko czarna wersja) i ładowarki. Usunięcie z zestawu wszelkich dodatków pozwoliło obniżyć cenę do 199 euro. Co najistotniejsze, w tym samym czasie cena spadła również w Polsce - od teraz PSP kosztuje u nas oficjalnie 777 zł. Różnica w stosunku do obecnej ceny wystarczy na dokupienie pojemniejszej karty pamięci i być może pokrowca. Nowy zestaw w połowie kwietnia pojawił się też w Japonii - jego cena wynosi 19 800 jenów, czyli w przeliczeniu niespełna 550 zł (za to jedzenie jest u nich kilkukrotnie droższe niż u nas.) [kilu]

W połowie marca w Tokio odbył się PlayStation Business Briefing, na którym Sony co roku przedstawia plany na najbliższy sezon związane z platformą PlayStation. Sony najwyraźniej obawia się konkurencji, gdyż zapowiedziane nowości są więcej niż interesujące. Nie zobrakło też (jak zwykle) cyferek - firma ogłosiła, że od marca ubiegłego roku na rynku znalazła się 15 milionów Portable'i, które w roku kalendarzowym 2005 przyniosły 1,6 miliarda dolarów zysku, czyli więcej, niż Xbox 360 i Nintendo DS razem wzięte. Dużo większe wrażenie niż suche dane zrobiły konkretne zapowiedzi przystawek do PSP - EyeToya (PSP-30D) i modułu GPS (PSP-290). Kamera wykorzystywana będzie przez kieszonkowe wersje gier typu EyeToy Play (i nie tylko), umożliwi też prowadzenie wideokonferencji (urządzenie wyposażone będzie w mikrofon) przez Internet (standard Video and Voice over IP). Komerka wyposażona będzie w mikrofon, a jej premiera ma się odbyć w październiku. Szczegóły na temat modułu GPS nie są znane, wiadomo jedynie, że korzystać ma on ze standardu WGS-84, że pomiary aktualizowane będą co sekundę i że określenie pozycji od chwili włączenia konsoli trwać będzie ok. 40 sekund. Co ciekawe, z modułu GPS korzystać będą także gry jeszcze z pierwszych będzie kolejna część Everybody's Golf. Obie przystawki korzystać będą z portu USB i prawdopodobnie przykręcane będą do garnej części konsolki. GPS i komera... czyżby orwellowski "Rok 1984" (i wizja inwigilacji obywateli na każdym kroku) był bliżej, niż myślimy? Ee..,) [kilu]

Kolejną z zapowiedzianych na PlayStation Business Briefing nowości jest... emulator PSone. Szczegóły na jego temat nie zostały ujawnione, wiadomo jedynie, że program jest częścią projektu e-Distribution, którego podstawowym założeniem jest przesyłanie danych (w tym gier na PSP) z Internetu bezpośrednio na umieszczoną w konsolce kartę MS Duo. Prawdopodobnie więc emulator PSone korzystać będzie ze specjalnie przygotowanych plików z wybranymi grami, które ściągać będziemy z Sieci. Czy i ile będziemy za to płacić - nie wiadomo. [kilu]

Kolejna z ciekawostek z PBB2006 dotyczy kompatybilności z popularnymi formatami. Już niebawem PSP ma być zdolne do uruchamiania aplikacji zgodnych z Macromedia Flash 6.0, w tym niezwykle popularnych w Internecie animacji i darmowych gier. Obsługa tego formatu, a także oprogramowanie do obsługi kanałów RSS (radia internetowe z możliwością zapisywania audycji na karcie MS Duo) zaszyta będzie w jednej z kolejnych wersji oprogramowania, która ukaże się wiosną. Dowiedzieliśmy się również, że PSP będzie posiadała możliwość łączenia z PS3 przez Wi-Fi. W jakim celu? Kutaragi (do którego wizji radzę jednak podchodzić ze sporym dystansem) wspomniał o możliwości zdalnego kontrolowania konsoli oraz oglądania na wyświetlaczu PSP zgromadzonego na PS3 materiału wideo. Sony nie potwierdziło natomiast plotek na temat domniemanych funkcji firmware'u 3.0, o których pisałem w ubiegłamiesięcznej Pigule. [kilu]

Wygląda na to, że format UMD nigdy nie stanie się - jak chciała Sony - powszechnym standardem dla filmów i wydawcy filmów albo wycofują się, albo mocno ograniczają. W UMD wciąż wierzy szef Sony Pictures, Benjamin Feingold. Jego zdaniem Feingalda przyczyną "mniejszej niż oczekiwano" popularności formatu UMD jest brak możliwości podłączenia PSP do telewizora, a także spadające ceny i rosnąca pojemność kart Flash, w tym MS Duo (rzeczywiście, popularność programów do kompresji filmów do formatu obsługiwanego przez PSP jest spora). Czy w przyszłości będziemy mogli podłączyć PSP do TV? Czas pokaże - osobiście w to nie wierzę. [kilu]

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Pamiętam, gdy pierwszy raz zagrałem w Tony'ego Hawka na GBA. Większość Graczy się nim zachwycała, a ja nie bardzo wiedziałem, o co chodzi. Owszem, gra była fajna, ale w odróżnieniu od wersji ze "stacjonarek" szybko mi się znudziła. Wersja na DS-a z uproszczonymi, dwuwymiarowymi grami z GBA nie ma wiele wspólnego - to prawdziwy Tony, pod kilkoma względami lepszy od wersji z dużych konsoli.

Gra bazuje na wydanym jakiś czas temu Amencan Wasteland, choć nie obyło się bez kilku cięć (m.in. w fabule). W podstawowym, przygotowanym z myślą o początkującym Graczu trybie Story poruszamy się po kolejnych częściach Kalifornii, wykonując proste zadania zlecane przez mieszkańców i innych skaterów. Celem jest zarobienie funduszy na wykupienie i urządzenie (co również należy do zadań Gracza, choć możliwości nie ma zbyt dużo) s kateparku. Dla weteranów przygotowano tryb Classic, w którym zadania są bardziej typowe i trudniejsze (zdobyć odpowiednią ilość punktów, zebrać literki SKATE/COMBO itp.). Sterowanie jest praktycznie takie samo, jak na PS2 czy Xboxie, nie zmienił się też zestaw ani konfiguracja trików (wliczając reverty, obroty i odbicia od ścian; brakuje jedynie moim zdaniem zbędnego schodzenia z deski). Nowością jest tzw. Freak Out (gdy się wywrócimy, na ekranie pojawią się trzy szybko poruszające się paski - musimy je wcisnąć, gdy osiągną maksimum), zmienił się też sposób wykonywania trików specjalnych (po prostu wciskamy ikonkę na dolnym ekranie.



Gra oferuje niezwykle rozbudowany i jednocześnie przystępny tryb online. Możemy ściągać nowe zadania (i), grać z wybranym lub przypadkowym przeciwnikiem (do wyboru mamy kilka trybów, niestety bez Graffiti i Horse), do dyspozycji mamy też rozbudowany system rankingów z możliwością wysyłania własnych wyników (kategorii jest kilka - najwięcej punktów, najlepsze combo, najdłuższy manual itp.) i oglądania popisów innych Graczy. Dostępny jest też wygodny edytor deseki i graffiti, pozwalający na umieszczanie swoich dzieł w Sieci. Można nawet nagrać własny dźwięk dla specjalnych trików!

A co z oprawą? Wykonana w technice cel-shading grafika prezentuje się świetnie (zarówno od strony technicznej, jak i wizualnej) i jest bardzo płynna. Pewną wadę stanowi niska rozdzielczość (taki już urok DS-owych ekranów) i pojawiające się z opóźnieniem przedmioty do zebrania - nie widać ich z większej odległości. Ścieżka audio to 13 znanych, głównie starszych, rockowo-punkowych kawałków w bardzo dobrej jakości, oraz sporo (często dowcipnych) dialogów. Grę polecam wszystkim z wyjątkiem fanów serii - oni już pewnie dawno pobiegli do sklepu. [kilu]

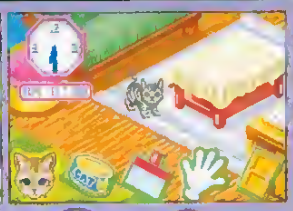


PS. Oficjalne strona gry (z wynikami, ciekawostkami itp.) znajduje się pod adresem www.amencan-sk8land.com

NINTENDO DS WERDYKT
ACTIVISION ZRĘCZNOŚCIOWA
8 8 9
9-
grywalność ▲ tryb online
gdzie tryby ▼ Graffiti i Horse?
1-2 GRACZY (MULTI-CARD)

Dogz / Catz



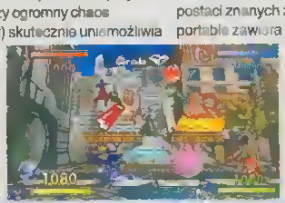


Mimo prostej formuły Nintendogs odniosło oszałamiający sukces. Na GBA brakowało tego typu gier, Ubisoft postanowił więc wykorzystać niszę, wypuszczając na rynek dwa zaskakująco podobne do przeboju z DS-a tytuły - Dogz (wydany przed Gwiazdką) i Catz (dostępny od 31.03). Obie gry bazują na tym samym schemacie - jako ośmioletni chłopiec lub dziewczynka stajemy się posiadaczem pieska lub kotka (do wyboru mamy ok. 20 ras, przy czym na początku dostępna jest tylko niewielka ich część). Celem zabawy jest zapewnienie nowemu domownikowi jak najlepszych warunków. Zwierzaka wychowujemy przez 21 wirtualnych dni. Upływ czasu uwarunkowany jest czynnościami, które wykonujemy - każda z nich posuwa umieszczony w grze zegar o kilkadziesiąt minut do przodu, aż nadchodzi pora snu. Każdy dzień wygląda mniej więcej tak samo - karmimy zwierzaka, sprzątamy, uczymy go sztuczek (Dogz), podsuwamy zabawkę (Catz) itd. - wszystkie te czynności wpływają na stan podopiecznego. Im lepiej wykorzystujemy dostępny czas, w tym lepszej formie jest zwierzak. Zabawę urozmaica szczątkowa fabuła - bohater(ka) czasem rozmawia z przyjaciółmi ze szkoły, rodzicami itp. Obie gry są proste i bardzo schematyczne, przez co na pewno nie spodobają się starszym Graczom, za to zdecydowanie przypadną do gustu tym młodszym. Wszystkie komendy napisane zostały prostym językiem, więc osoba, która dopiero zaczyna uczyć się języka angielskiego, nie powinna mieć problemów z ich zrozumieniem (za to być może pozna kilka nowych słówek). W grach nie ma też elementów zręcznościowych (umieszczone w Catz/Dogz mini-gry ciężko raczej umysł, a nie palce), które mogłyby zniechęcić mniej doświadczonych Graczy. Jeśli się do nich zaliczasz, dodaj do oceny dwa punkty. [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
UBISOFT INNA
6 6 5
5
idealna dla dzieci ▲ ▼ starsi umrą z nudów
1-2 GRACZY (MULTI-PAK)

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

Chciałoby się rzec - kolejny port, dla odmiany tym razem z Kostki Nintendo. Rozgrywka na PSP została podzielona na kilka trybów, dwa z nich to odpowiednik oryginału z GaCka. Niestety, podobnie jak na GC, przy zadymie na 3-4 graczy ogromny chaos (mesherstwo do bólu) skutecznie uniemożliwia przyjemną rozgrywkę. Do tego stopnia, iż niekiedy można stracić orientację, gdzie znajduje się Twój bohater. Znacznie lepiej wypada VS., dzięki któremu można miło spędzić czas z kolegą, który nie posiada gry, dzieląc się z nim "próbką". Nowością jest także Trial Mode, gdzie dostępny jest szereg misji o określonym celu, który należy osiągnąć w wyznaczonym czasie. Może to być "puknięcie" jak największej liczby kolesi, przedostanie się na samą górę budynku, zbieranie serduszek czy monet. Do ponownego zaliczania zadań dopinguje fakt masterowania hi-score. Obsada bohaterów powinna być znana każdemu, kto miał wcześniej styczność z VJ. Oprócz ponad 20 postaci znanych z serii, wersja portable zawiera m.in. symbol Devil May Cry - siwowłosego Dante. Podczas walki, oprócz klasycznych combosów i specjali, każda postać po zebraniu odpowiedniej sfery otrzymuje do dyspozycji charakterystyczne dla serii moce VFX. Nie będę się zagłębiał w tajniki systemu walki, bowiem wszystko przedstawił Warm Kali w recenzji gry na "duże" konsole. VJ: RHR to dobra gra. Choć w głównym zamyśle przeznaczona jest do potyczek multiplayerowych, to jak na ironię lepiej sprawdza się w pojedynczych batalach. Przesadnie podkręcona dynamika akcji podczas starć z 3 graczami przy tak małym ekraniku niezbyt dobrze wpływa na gameplay (obraz staje się mało wyraźny). Do tego walka ogranicza się do bezmyślnego klepania w przyciski. To propozycja głównie dla fanów serii, pozostałe osoby powinny raczej skorzystać z opcji Game Sharing u zaprzyjaźnionego kolegi). [M@jk]



PSP WERDYKT
CAPCOM PLATFORMOWA/BIJATYKA
8 6 6
6+
▲ ciekawa otoczka, bonusy względem pierwowzoru
▼ zbyt szybka akcja, słaby tryb multi
12+

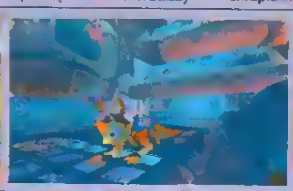
Daxter

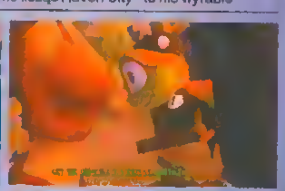
W świetnej trylogii na PlayStation 2 głupkowaty Daxter jedynie pomagał w pomniejszych questach swojemu kompsnowi, nastał jednak czas, aby wypłynąć na szerokie wody Handheld PSP dostał właśnie grę, która mną pozamiata-ła, wypłacika Fatality, a mój zewłok ściorała z pomocą efektownego okizeme.



W jednej z lokacji Daxter buszuje w trawie po pachy wokół rosną drzewa, rzeczka płynie Normalnie sielanka i wytrzeszcz oczu Wprawdzie przewezają bardziej zwarte miejscówki nepakowane detalami, lecz otwarte przestrzenie zabijają ne miejscu (tak ertyzmem, jak i rozmachem) Na szczególne uznanie zasługuje animacja postaci, z naciskiem ne głównego bohatera ktorego mimikę oraz kocie ruchy można określić mistrzostwem świata Dosc powiedzieć, ze po wskoczeniu ne ścianę wije się niczym jaszczurka, również pierwszy boss wywołał u mnie efekt "fall" Framarate jest stabilny, nie chrupie nie licząc Haven City - tu nie wyrabia







plan Oprócz kolekcjonerstwa stosowanego, dającego masę frajdy i motywację do zabawy (odblokowywanie cheatów oraz extrasów), w trakcie zabawy do przodu popychał mnie niebanalny design poziomów tj ich "wielopiętrowość' Doprawdy, zdejmuję kapalusz z głowy W eksplorowaniu rozbudowanego świata (Haven City jako baza wypadowa i odwiedzanie poszczególnych miejscówek-poziomów) Daxterowi pomaga wielozadaniowy gadżet który taszczy na plecach, przypominający "odkurzacz" będący na wyposazeniu Blinxa W zaleznosci od sytuacji, rzeczony akwizytnik służy za broń stunującą przeciwnikow, miotacz płomieni, a nawet jet-pack (plus upgrade'y)! Oprócz tego Daxter uruchamia wiele mechenizmów i namiętnie wspina się po ścianach. Gra nie jest prosta i muszę przyznać, ze wiele razy zdarzyło mi się zeciąć, kminić na maksa - po pewnym czasie nauczyłem się dostrzegać odpowiednie miejsca, tunele rozwiązania oraz schowki, co odbieram ln plus (niepowtarzalny charaktarek developera) Pomagają również w marę gęsto rozstawione checkpointy oraz opcja quick save Żałuję natomiast, za puzzle nie są zbyt trudna i nie przysparzają większych problemów, a i bossom można nastukać bez wysiłku, choć z drugiej strony - łykać wszystkie tokeny to nie lada sztuka Grę napędzają również świetnie zrealizowane, dynamiczne mini-gry (sny Daxtera) parodiujące kultowe filmy, ze wspomnę o "Matrixie" oraz "Władcy Pierścieni" - ezerpiąc pialem z zachwytu a i wykonanie (dynamiczna kamera!) wywarło na mnie piorunujące wrażenie

A propos sera, oglądając trailery Daxtera, na długo przed premierą, przecierałem oczy ze zdumienia, nie wierząc w to, co widzę Obawiałem się że to fake na miarę Killzone na PS3, lecz - na szczęście - moje obawy rozbity się o kant d. To niesamowite, jak ta gra wygląda!



Ogólnie byłbym skłonny przyznać maksymalną notę za wykonanie (efekty dźwiękowe i soundtrack dopieszczone), jednak tekstury momentami nie spełniają norm unijnych, brakuje tez kozackich efektów oświetleniowych Kamera pracuje bardzo sprawnie jednak wpadki, mniejsze lub większe, zdarzają się, skutecznie ograniczając orientację w terenie (z pomocą przychodzi widok FPP, choc nie zewsze) Niepodważalnym atutem seri był zawaze humor z najwyższej półki tym razem tez jest śmieszne, ale szybko wychodzi na jaw, ze ekipa Jasone Rubina jedynie doglądała prac nad grą. Warto nadmienić ze dobra znajomość seri z PS2 pomaga w zczajeniu pawnych wydarzeń jednak nie jest niezbędne, aby świetnie się bawić gdyz gra doskonała broni się sama (ogólnie chodzi o uratowanie Jaka - początek Jak2) a na dokładkę oferuje zabawę przez Wi-Fi - zbierane w trakcie zabawy w singlu robaki wystawiasz do potyczek z robakami znajomych ("nożyce-kamień-papier") Jako bonus link z grą Jak X na PS2 (bonusowe trasy rodzaje broni)

Jestem pozamiatany, choć o tym juz wspomniałem Ta gra jest za dobra, zbyt rozbudowana jak na system przenośny,)! Ja bawiłem się wspaniale i jestem przekoneny, ze Ty również spędziesz wspaniałe chwile z dziełem Ready at Dawn (developer) Pac-Man World 3 (recenzja w poprzednim numarze) na PSP również mnie urzekł, e przecież nie dorasta Daxterowi do pięt! Daxter to "must have", i tyla [HIV]



Pigułka



Na Game Developers Conference SNK Playmore zapowiedziała wydanie na PSP składanki złożonej z - uwaga - wiernych konwersji wszystkich części Metal Slugo (1, 2, X, 3, 4 i 5). Zademonstrowana na GDC wczesna wersja gry nie była co prawda wolna od niedaróbek (zwolnienia, drobne błędy w gratice), jednak do premiery pozostało sporo czasu (gra ukaze się w listopadzie), w związku z czym developerzy mają czas na szlifowanie kodu Nowością w Metal Slug Collection będzie tryb cooperative dla dwóch graczy, niestety bez możliwości zabawy przez Internet. [kilu]



Na PSP powstaje gra na motywach jednej z popularniejszych serii Sony, The Getaway. Co ciekawe, nie będzie to klon GTA, lecz - jak wynika z oficjalnych zapowiedzi - strategia. Zadaniem Gracza będzie doprowadzenie kontrolowanego przez nas oddziału gangsterow na szczyt przestępczej kariery. W grze znajdzie się tryb multiplayer (z możliwością zabawy na jednej konsoli lub przez Wi-Fi), przypominający połączenie gry planszowej z pokerem (nie pytajcie, o co w tym chodzi), a także seria "pubowych" mini-gier - rzutki, bilard itp. Dla fanów Getawaya przygotowano tryb Free Roam Mode, w którym gra staje się klonem GTA (mam jednak wrażenie, że opcja ta zostanie potraktowana po macoszemu). Dla mniej spragnionych akcji Graczy dostępna będzie pozbawiona przemocy opcja Tourist. Ciekawostką będzie tryb Game Share, umożliwiający przesłanie innemu posiadaczowi PSP levelu wygenerowanego w oparciu o numer seryjny naszej konsolki. Data premiery Gangów Londynu nie jest znana. [kilu]

NA GDC2006 Sony wreszcie przyznało, że w jej tajnych laboratoriach powstaje odpowiednik Xbox Live. Wysyłanie dev-kitów umożliwiających pisanie oprogramowania zdolnego do pracy w nowej sieci już się rozpoczęło, a cały system ruszyć ma wczesną jesienią. Tymczasem zachwalając zalety powstającego systemu firmie ani słowem nie wspomniała o PSP. Czyżby więc sieć tworzona była wyłącznie z myślą o PS3? Oby nie - posiadacze DS-ów doskonale wiedzą, ile frajdy daje zabawa online. [kilu]

W Internecie pojawiła się plotka, z której wynika, że Konami pracuje nad grą z serii Silent Hill na PSP Nowy produkt nie ma mieć związku z zapowiedzianym wcześniej SH Experience. Niewykluczone, że będzie to remake pierwszej części serii. Ile w tym prawdy - dowiemy się na E3. [kilu]

W wystąpieniu na PBB2006, po ponad godzinnej wypowiedzi na temat planów związanych z PSP, Ken Kutaragi zapowiedział obniżkę cen development kitów, czyli zestawów umożliwiających tworzenie gier. Do tej pory dev-kit PSP kosztował 750 tys. Dolarów - jego nowa cena wyniesie 500 tys. USD Do tej pory w posiadaniu twórców gier znajduje się niemal 5500 zestawów developerskich. [kilu]

Fala popularności elektronicznych wersji łamigłówek nie maja. Tym razem wydanie gry z tej serii zapowiedziała Sega. Produkt o nazwie (teraz uwaga) Sony Computer Science Kenkyuushitsu Kenichira Mogi Hakase Kanshuu Nou ni Kaiketsu Aha Taikenl złożony będzie z trzech typów zadań ćwiczących umiejętność zapamiętywania, kojarzenia i zdolność koncentracji. W Aha Change wskazywać będziemy różnicę między dwoma zdjęciami, w Aha Movie zadaniem będzie zaznaczenie ruchomego obiektu ukrytego w wyświetlanej scenerii, natomiast Aha Cut złożony będzie z serii filmów, w których w kolejnych scenach dokonana drobnych zmian - celem będzie ich wskazanie. Wbrew tytułowi gra nie ma nic wspólnego z Sony Computer Entertainment. Premiera w Japonii - 22 czerwca. [kilu]



Nowe urządzenie do zgrywania filmów zaprezentowała Sony. Różnica w stosunku do klasycznych nagrywarek DVD polega na tym, że zapis materiału wideo dokonywany jest na... karcie MemoryStick Duo. Formatem wyjściowym jest plik MPEG4 a rozdzielczość 320x240. Godzina materiału w dobrej jakości zajmuje ok. 250 MB. Sony MSVR-A10 ma dwie wady. Pierwszą jest cena (215 dolarów), drugą - brak wejścia antenowego. Sygnał dostarczyć możemy jedynie przez wejście cinch lub s-video. Zaletą jest jakość obrazu, lepszu niż w przypadku tanich kart TV do PC. [kilu]



Jakiś czas temu na rynku pojawiły się pierwsze "bezinwazyjne" przystawki (a w zasadzie nakładki) do podłączenia PSP do TV - PSPonTV i (lepszy) Blaze TV Adaptor. Oferowana przez nie jakość obrazu jest taka sobie, w najlepszym wypadku porównywalna z kasetą VNS. Urządzenia tego typu posiadają miniaturową kamerę, która przechwytuje obraz wyświetlany przez ekran konsolki. Efekt - stosunkowo mała ostrość, gorszy kontrast i rozdzielczość. Niewątpliwą zaletą obu przystawek jest cena, wynosząca ok. 50 dolarów. [kilu]

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

Ameryka, w ramach pielęgnowania swojego kmistwa, wymyślili kubek do kawy, który.. sam się miesza. Wystarczy tylko wlać do niego kawę i mleczko, nacisnąć przycisk - i napój za chwilę jest dokładnie wymieszany. Nie wiem jak Wy, ale za 22 dolary (tyle chcą za to cudo techniki) to my wolimy sobie tę kawę sami pomieszać. .

Xbox 360 hacknięty



Tak, tak, cztery miesiące po oficjalnym wyjściu konsoli na rynek, The Specialist i jego grupa przedstawili filmik pokazujący odpalanie kopii zapasowej na Xboxie 360. Pamiętacie zapewne, że The Specialist opracował już metodę uruchamiania backupów na starego Xboxa. Stwierdził wówczas, że metoda ta jest prawdopodobnie możliwa również na Xboxie 360. I tak było w istocie. Na szczęście The Specialist i współpracujący z nim ludzie postanowili nie udostępniać stworzonych przez siebie modyfikacji, wiedząc, że zostaną one użyte przede wszystkim do piractwa, którego nie pochwalają. Sama procedura flashowania napędu wymaga otwarcia konsoli i sporych umiejętności "majsterkowania", poza tym jest pracochłonna i bardzo niebezpieczna - istnieje ogromna szansa bezpowrotnego uszkodzenia konsoli. Niestety, jako że prace nad hackiem zaczęły również inne grupy, ktoś prędzej czy później skusi się i go rozpowszechni - wszak światem rządzi pieniądz... A co na to Microsoft? Zauważyli i docenili zagrożenie, ich grupa od bezpieczeństwa zajmuje się właśnie rozwiązaniem problemu. I tak właśnie toczy się odwieczna wojna między hakerami i producentami konsol...

Dysk SATA do Xboxa 360?

Jonathan Kutz zaprojektował i skonstruował przejściówkę 360SATA, pozwalającą na bardzo proste podłączenie nowego Xboxa do peceta, bez konieczności wymontowywania dysku twardego z obudowy. Dla mniej zorientowanych: urządzenie używa standardu SATA, nowej wersji standardu interfejsu łączącego dysk twardy z płytą główną - zamiast płaskiej taśmy z przewodami używa się cienkiego kabelka, a szybkość przesyłu danych jest nieporównanie większa. Pliki z podłączonego Xboxa dostępne są przy pomocy specjalnego programu Xplorer360, którego najnowsza wersja pozwala na kopiowanie/przesuwanie całych katalogów razem z zawartością. Już niedługo przejściówka dostępna będzie na rynku w cenie około 20 dolarów (plus koszty przesyłki).



Tymczasem grupa Avalaunch zapowiedziała konkurencję dla 360SATA, o dość zbliżonych parametrach technicznych, niestety na razie brak bliższych szczegółów co do terminu wyjścia na rynek i ceny finalnego produktu.

Streamowanie po raz kolejny

Grupa Runtime wypuściła najnowszą wersję beta swojego programu Transcode 360, który w połączeniu z Windows Media Center 2005 pozwala na streamowanie i uruchamianie plików wideo, normalnie nieobsługiwanych przez Xboxa 360. Niestety, Microsoft ograniczył obsługę multimediów do formatów zgodnych z DLNA (Digital Living Network Alliance, przymierze zawarte przez największe firmy - IBM, Intel, Microsoft, Panasonic, Phillips, Samsung itp., w celu stworzenia standardów sieci komputerowych i promocji idei cyfrowego domu), takich jak MPEG2 i WMV9. Niestety, brakuje obsługi MPEG4. Tu właśnie przydaje się Transcode 360 - jest to program, który "w locie" konwertuje pliki medialne z jednego formatu na drugi. W rezultacie dostajemy wysokiej rozdzielczości pliki MPEG2, które są już "zdatne do strawienia" przez Xboxa 360. Nowa wersja Beta 2 oferuje konwersję "szybszą niz real-time", jest również wyposażona w opcje Pause, Skip Forward, Skip Backward, Resume i Restart oraz kilka innych opcji, przydatnych podczas przekodowywania i odtwarzania plików.

Narzędzie na Xboxa 360

Grupa GX wypuściła nową wersję x360, aplikację pozwalającą na wyswietlanie informacji z większości plikow nowego Xboxa (oprócz plików XEX). W wersji 1.3 poprawiono wiele błędów (między innymi obsługę plików PNG) oraz pasek postępu. Najważniejsza jednak jest to, że udostępniono pliki źródłowe, więc teraz kazdy moze pomoc w rozwoju programu!

Emulator na nowego Xboxa

Xexer, młodnik programowania, zaoferował światu NESCafe - emulator NESa, który uruchamiamy na Xbox 360 poprzez Media Center (wymagana jest wersja 2005). To wczesna wersja beta, więc wielu rzeczy brakuje albo nie działają: nie ma dźwięku, obraz niekiedy trzeba dopasowywać ręcznie do ekranu, a żeby zmienić ROM, trzeba edytować plik konfiguracyjny, ponieważ autor nie znalazł sposobu na stworzenie ekranu wyboru gry. Czekamy na kolejną, poprawioną wersję!

Darmowy developer od Microsoftu!



Specjalnie dla fanów, którzy lubią grzebać w kodzie, Microsoft udostępnił właśnie za darmo zestaw developerski XNA wraz z kodem źródłowym gry MechXommander 2. To prawdziwa gratka dla wszystkich programistów! Więcej informacji oraz pliki developera znajdziecie na stronach http://www.microsoft.com/xna/ oraz http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=6D790CDE-C3E5-46BE-B3A5-729581269A9C&displaylang=en#filelist

Niebezpieczne firmware na Xboxa!

Kilka stron scenowych podało, że na Xboxa pojawił się działający, przerobiony firmware dla napędu CD/DVD w wersji Samsung. Zainteresowało się tym kilku specjalistów (w tym The Specialist, który wcześniej sam zmodyfikował firmware napędu Xboxa) i okazało się, że jest to zdecydowanie fake, i to raczej dość niebezpieczny. Nie próbujcie wgrywać go do swojego Xboxa! W ogóle proponujemy zachować zdrowy brak zaufania wobec wszystkich plików ściągniętych z Sieci, o ile naprawdę lubicie swoje konsole.

Znowu czarują?



W końcu pojawił się nowy Swap Magic Plus v3.8 Coder Version. Zachowuje on funkcje znane z dotychczasowych wersji: działa na wszystkich modelach PS2/PStwo (włączając najnowszy v13), standardowo dostajemy 17000 kodów zapisanych na płycie (mamy również możliwość dodawania nowych) i uruchamiania programów z memorki lub urządzenia USB. Oprócz tego wersja Coder obsługuje wszystkie kody z Action Replaya, pozwalając na rozszerzone możliwości grania - nieskończona ilość żyć, nieskończona ilość energii oraz inne dodatki pozwalające na pełniejsze poznanie posiadanej gry. Do nowego Swap Magica można jeszcze dokupić kolejny nowy produkt, Magic Switch Pro V3, który składa się nie z czterech, jak dotąd, ale pięciu elementów (w związku z tym, że w najnowszych modelach PS2 Slim - w kolorze Ceramic White i Satin Silver - został zmieniony układ płyty, przez co dotychczasowe wersje Magic Switcha wymagały otworzenia obudowy, czyli naruszenia gwarancji). Dlatego właśnie do najnowszego zestawu Magic Switch dodano dodatkową część - Tool E, który rozwiązuje ten drobny problem.

Podkręcić NDS-a!



W Sieci od jakiegoś czasu można znaleźć filmik pokazujący odpalanie gry Mario Kart na konsolce NDS podkręconej do 100 MHz. Przeróbka nie wymaga użycia układów FPGA, a jedynie oddzielnego generatora kwarcowego, przełącznika i oczywiście trochę kabla. Jeśli jesteście zainteresowani, zajrzyjcie na strony http://nds.jpn.org/ndslite2n.htm albo http://nds.jpn.org/nds2n.htm. Powodzenia!

Od prototypu do produktu?



Na początku marca pojawiły się plotki o skonstruowaniu przez grupę Ninjamod karta do NDS-a ze slotem na karty SD. O ile wówczas wiele osób było nastawionych dość sceptycznie co do realności przedstawionego projektu, o tyle najnowsze wiadomości wskazują na to, że jednak jest to całkiem realny i bardzo interesujący produkt. Na razie nie jest dostępny na rynku, póki co musimy więc polegać na zapewnieniach autora: nie potrzeba oryginalnego karta ani flashcarta do GBA, narzędzie działa na NDS i NDS Lite, a w zestawie mamy slot na karty SD, odtwarzacz plików MP3 z kart SD, połączenie Wi-Fi oraz narzędzie do obsługi programów homebrew (z bibliotekami dla developerów) i robienia kopii zapisanych stanów gry. A to wszystko podane w czytelnym, przyjaznym dla użytkownika menu. Brzmi niemalże jak bajka? Ano, wyjdzie na rynek, wtedy ocenimy...

Następna gierka na PSP



Cancan wypuścił swoją wersję gierki Vexed v1.0, pierwotnie napisanej na Palm OS przez Jamesa McCombe'a. Vexed to gra logiczna, polegająca na łączeniu ze sobą podobnych bloków, co powoduje ich znikanie z planszy. Bloki można przesuwać tylko w poziomie, działa również siła grawitacji, która powoduje ich opadanie, jeśli znajduje się pod nimi pusta przestrzeń. W zestawie mamy grę (do wyboru wersję dla konsolki z firmware v1.0 i 1.50 oraz dla luaplayera), trzy zestawy tematyczne i wszystkie 19 zestawów poziomów z oryginalnego Vertexa (razem jakieś 1138 poziomów). Oprawa graficzna gry jest bardzo ładna, a sterowanie dość intuicyjne. Gierka zdecydowanie wciąga - spróbujcie sami, polecamy!

Silnik do gry

JGE++ (czyli Jas Game Engine++) jest przyspieszanym sprzętowo silnikiem do gier 2D dla PSP i Windowsa. Inspirowany jest przez popularny silnik HGE z Windowsa. Ułatwienie polega na tym, że nasz projekt może być tworzony jako plik Windowsa albo obraz EBOOT z PSP praktycznie z tego samego kodu źródłowego bez jakichkolwiek modyfikacji, przez co całość procesu tworzenia, debugowania i testowania możemy przeprowadzić na pececie, a dopiero finalny produkt przenosimy na PSP. W paczce oprócz programu dostajemy wszystkie potrzebne biblioteki (m.in. do SkyAnimatora - narzędzia graficznego do tworzenia sprajtów), grę StarBugz (klon Space Invadera) i demo Mario. Wszystko to wydane jest na licencji GPL, można więc swobodnie je rozprowadzać i modyfikować. Powodzenia! Czekamy na Wasze wspaniałe gry, które będziemy mogli opisać w następnych „Szarych Strefach"!



Mała ciekawostka!

Rzadko zdarza się, żebyśmy pisali o inicjatywach producentów konsol, ale tym razem naprawdę warto o tym wspomnieć. Jak zapewne wiecie, w okolicy listopada Sony ma w końcu wypuścić PlayStation 3. Dodatkiem do konsoli ma być usługa Playstation Network, która w zamyśle ma być siecią łączącą produkty z "rodziny Playstation" PlayStation 3, PSP i PlayStation 2. Jednak osoby interesujące się czymś więcej niż tylko graniem zwrócą szczególną uwagę na to, że najnowsza konsola Sony trafi na rynek z Linuxem wgranym na twardy dysk! Co więcej, programy stworzone przez Graczy będzie można swobodnie udostępniać, a nawet sprzedawać innym użytkownikom PlayStation Network! Sony otworzy nawet specjalny system opłat dla tych, którzy chcą zarabiać na swoim oprogramowaniu. Czyżby Sony w końcu otworzyło się na potrzeby domorosłych programistów? A może wyszło z założenia "po co z tym walczyć, jeśli można współpracować"? Będziemy Was informować o ewentualnym rozwoju sytuacji.

No i na tym koniec w tym miesiącu. Zegnamy do następnego razu i pozdrawiamy wszystkich Czytelników! Jeszcze jedna uwaga na koniec: nie dziwcie się, że nie odpowiadamy na Wasze maile, jeśli odpowiedzi na Wasze pytania znajdują się na łatwo dostępnych stronach internetowych! Nie odpowiemy również wtedy, gdy szukacie u nas gotowego rozwiązania, zamiast samodzielnie pokombinować. Trzeba zacząć częściej używać Google! □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

Od Gracza dla Graczy

Ostatnio rozpowszechnie się moda na wyśmiewanie bohaterów gier RPG - złośliwcy twierdzą, ze niby to mamy przydługawe nogawki, całymi dniami zabijamy smoki, a wszystko przychodzi nam lekką ręką. Błąd. Kariera statowego bohatera konsolowych rolplejów to ciężka i wyniszczająca fuche. Posłuchajcie, przez co musiałem przechodzić, a może zastanowicie się dwa razy, zanim znowu zaczniecie z nas szydzić.

Wstaję - ociągając się - z łóżka, obudzony przez matkę. "Wstawaj, śpiochu!" - obwieszcza wyświetlony w prostokątnym oknie tekst. Rozpoczynam nowy dzień, dowiadując się na wstępie ze zapomniałem o spotkaniu z dziewczyną. Nic się w sumie nie stało. Wkrótce ukochana zginie razem z całą wioską w pożarze, który spowodują siły zła. Mieszkańcy zostaną wymordowani, a ja bez sentymentów udam się w dalszą wędrówkę. W ten sposób developerzy argumentują moją wyprawę. Jeśli do pożaru nie dojdzie od razu, to najdalej w połowie historii. Ewentualnie wszystko unicestwi destrukcyjna siła komety czy meteoru. Nie rozpaczam, bo już w pobliskiej wiosce spotykam tabun pięknych kobiet, dla których po 30 sekundach znajomości będę w stanie zrobić wszystko. Jedna z nich nosić będzie na szyi świecący dziwnym blaskiem medalion - okaże się on po pewnym czasie kluczem do uratowania świata lub jego ostatecznej zagłady. Podchodzę do tego na luzie - w końcu zgodnie z legendą mam ocalić planetę, a wszystkie growe przepowiednie zawsze sprawdzają się w 100%. Ubiegłej nocy miałem realistyczny sen, w którym widziałem w czerni i bieli urywki z własnej przeszłości. Na razie niewiele z tego rozumiem, ale wszystko pewnie z czasem się wyjaśni.

Może teraz parę słów o mnie. Jestem bardzo młody. Mam około 15 lat, ale gdy tylko zakładam ciężką zbroję, od razu nabieram powagi. Znajomi (mag o imieniu Magus oraz robot o imieniu Robo) mają mnie za twardziela. W końcu to normalne, ze w moim wieku potrafię perfekcyjnie posługiwać się orężem, skomplikowaną bronią palną czy kierować pojazdami bojowymi. Korzystam jednak najchętniej z miecza, który okazuje się niezastąpiony. Potrafi odbijać kule, przebija każdą zbroję, a nawet umożliwia ataki na znaczną odległość. Lubię też cenne, unikatowe bronie, która mają to do siebie, ze nigdy się nie psują. Nawet jeśli istnieje tylko jedna sztuka cennej spluwy, nie trzeba się martwić o amunicję, bo zawsze posiadam jej nieograniczoną ilość. Do tego jestem wspaniałym magiem i nawet Gandalf Biały by mi nie podskoczył. Mam wyróżniającą się fryzurę: długie i odstające we wszystkich kierunkach włosy, co ma podkreślać moje znaczenie w grze. Wychowuje mnie samotna matka, bo w moim fachu kompletna rodzina to coś niespotykanego. Ojciec w tajemniczych okolicznościach zaginął przed laty, ale zapewniam, ze nie czas go jeszcze spisywać na straty. Być może wydaję się być zwykłym świniopasem z podrzędnej wiochy, ale mam potencjał, by stać się światowej sławy bohaterem. Moje przeznaczenie wykracza poza chlewik i taplające się w błocie maciory. Dowiaduje się o tym od odzianego w płaszcz nieznajomego, który przybywa pewnego dnia do rodzinnej wioski, informując o zbliżającym się kataklizmie i mojej nowej roli. Odkładam grabia i ochoczo przyjmuję rolę wybrańca. Zawsze wiedziałam, ze moje umiejętności wykraczają poza dojenie krów. To wszystko wina tej głupiej amnezji, na którą cierpię od lat. Nigdy zresztą jakoś tu nie pasowałem. Może plotka, ze niby zostałem adoptowany, jest prawdziwa?





Spowiedź bohatera gier RPG

Na mojej drodze do zwycięstwa odwiedzę wiele lokacji, w tym lochy ochrzczone nazwami żywiołów (Ice Dungeon, Fire Dungeon), labirynt podziemnych kanałów, zamglony las, nawiedzony statek piracki i pełną pułapek świątynię. Zwiedzę przynajmniej jedno pustynne miasto, górniczą osadę, port, kasyno, pokryte śniegiem miasto i magiczny las. Jest też spora szansa, ze trafię do wypełnionego świecącymi kryształami labiryntu oraz unoszonego przez potężną magię miasta w chmurach. Wszyscy nazywają mnie złodziejem, bo bez żadnych oporów pakuję się do cudzego domostwa, ogołacając szafki i regały z cennych przedmiotów. Nie widzę w tym nic złego, bo właścicielom to nie przeszkadza - gdy wynoszę ich najcenniejsze przedmioty, lubią pogawędzić ze mną o pogodzie czy podzielić się najnowszymi plotkami z miasta. Niektóre domy potrafią mnie zaskoczyć - nawet jeśli budynki wydają się niewielkie z zewnątrz, w środku czeka na mnie plątanina pokojów, razem z całym kompleksem lochów, do których wejście jest ukryte za starym zegarem. Lubię przebywać w domach również ze względu na łóżka, która okazują się być dużo potężniejszym środkiem uzdrawiającym, niż leczące raka łzy Chucka Norrisa. Kilkugodzinny sen owocuje uzupełnieniem energii do maksymalnego poziomu oraz zlikwidowaniem wszystkich negatywnych statusów, a nawet przywraca do życia po śmierci w walce! Pamiętajcie też, że praktycznie każdy budynek (dom, zamek) może stanowić utajniony środek transportu i w krytycznym momencie przetransformować się w mobilną stację bojową o niezwykłej sile ataku.



Teraz przedstawię w zarysie moją drużynę, która pomaga mi w walce ze złem. Wspiera mnie zbuntowana księżniczka, która sprzeciwiła się rodzicom, zakochując w takim prostaku jak ja. O moje względy rywalizuje z nią piękna czarodziejka, specjalizująca się w magii leczniczej. Jest ona ostatnią żyjącą przedstawicielką antycznej rasy, a w walce posługuje się magiczną laską. Jest jeszcze ta trzecia - twarda i bezwzględna wojowniczka, która jako jedyna wydaje się odporna na mój wdzięk, ale jest to odwzajemnione uczucie. Jej ciało pokrywają paskudne blizny i cały czas gada o zemście na orkach, więc sami rozumiecie. Dobrze, ze mogę liczyć na pomoc targanego wewnętrznymi rozterkami rycerza (ofiary niespełnionej miłości) oraz dwumetrowego siłacza, który fizycznie może przypomina maszynę do zabijania, ale w środku jest łagodny jak baranek. Dołącza do mnie również bezlitosny najemnik, który z czasem przechodzi wewnętrzną metamorfozę - pod wpływem mojej przyjaźni zaczyna rozumieć, ze gwałcenie i mordowanie jest złe. Zamiast podrzynać gardła, zaczyne ścinać łodygi roślinek, które wykorzystuje do tworzenia eliksirów. W moich szeregach jest też były szpieg, pracujący niegdyś dla sił zła. Zdradził mnie i w nagrodę otrzymał od głównego bossa niezwykłe zdolności, ale szybko opowiedział się po tej jedynej słusznej stronie. Sielskiego obrazka mojej grupki dopełnia urocza maskotka - różowy zelek z króliczymi uszami, noszący imię PokaPoka. Dziwna to postać, całkowicie bezużyteczna na polu bitwy i niewarta czasu, jaki straciłem na wykonanie setki dziwnych questów, by ją przyłączyć do drużyny.

Słoma może mi z butów wystaje, ale to tylko powód do dumy. My, przedstawiciele sił dobra, przeważnie jesteśmy prostymi wieśniakami, żyjącymi w małych wioskach w całkowitej harmonii z naturą. Z drugiej strony barykady znajdują się ONI - źle i niegodziwe imperium, które posługuje się zaawansowaną technologią. Korzystają z przerażających robotów, posiadają fabryki, nowoczesne miasta oraz fruwające stacje bojowe. Wśród NICH znajduje się niegodziwy drań, który podpalił moją wioskę i jest odpowiedzialny za cały ten chaos. Niestety, nie jestem w stanie go pokonać, bo gdy przyprę go do muru, nagle odbiera mi całą energię i śmiejąc się szaleńczo dokonuje teleportacji. Powtarza później ten numer co najmniej 2 razy, a w końcu okazuje się tylko zwykłym pionkiem. Ginie z ręki prawdziwego ZŁEGO danej historii, który nagle wychodzi z cienia i demonstruje swoją bezlitosne oblicze. Przyjdzie i na niego kolej, ale nim dojdzie do starcia, będę musiał odnaleźć legendarne "Mandaryny Martyny", pięć świętych Kokosów Dairnosa oraz Uświęcony Globus Kopernika, co pozwoli mi pokonać złego pana. Będę musiał go jednak najpierw odnaleźć, a drogę do zamku adwersarza znać będzie barman w jednej z tawern. Zdradzi mi ją dopiero wtedy, gdy pokonam gniezdzące się w jego piwnicy gigantyczne szczury. Zamiast ratować świat, uganiam się za gryzoniami. Czy tak mę wyglądać los wybrańca?



Gdy w końcu trafię do okupowanej przez "final bossa" stolicy, będzie ona podzielona na dwie sekcje. Jedne z nich zajmowana będzie przez biedotę i ludzi zmuszonych do ciężkiej, niewolniczej pracy na rzecz złego władcy, druge z kolei przez zepsutą arystokrację i fanatyków popierających tyrana. Na domiar złego okaze się, ze za za niegodziwcem stoi pradawne zło, które co tysiąc lat budzi się z uśpienia. Oczywiście właśnie minęło ponad 999 lat. Co za niefart. Pokonuję drania, który okazuje się być moim dawno utraconym ojcem. Konając przez godzinę wygłasza on filozoficzny monolog, w którym wyjaśnia (ze szczegółami) powody swojego postępowania. Nagle następuje zwrot akcji. Boss ukazuje swoje prawdziwe wcielenie, przechodząc groteskową transformację (w ostateczną formę lub jedną z kilku). Wyrastają mu skrzydła, w tle rozbrzmiewa śpiewający po łacinie chórek, po czym powiększa się 50 razy, zapełniając 3/4 pomieszczenia. W końcu pada. Jego tworzona przez szereg lat intryga (manipulacje polityczne, sterowania armiami i masa kłamstw) zostaje zniweczona za sprawą nastoletka. Zginęły miliony ludzi, ocalała 1/10 dawnej cywilizacji, ale mogę świętować zwycięstwo.

Po co to wszystko? Zrobią sequela i znowu w niewyjaśniony sposób stracę wszystkie nabyte umiejętności i bronie. Odnajdzie się moje wychowana przez wilki zaginiona siostra oraz ocalona z pożaru matka, którą przerobią na mecha. Jednym słowem - trzeba będzie zacząć wszystko jeszcze raz od początku. Czy wiedząc to wszystko możecie z ręką na sercu powiedzieć, ze chcielibyście być na moim miejscu? □ [mazzi]

Graczpospolita

Nr 8 Rok 2006 **Redaktor prowadzący:** [illegible] **Cena:** bezpłatna wrzutka do śląskiego wydania PSX Extreme **Cena benzyny:** 3,72zł

Fanowski film "The Legend of Zelda"



Uwe Boll powinien ze wstydu zapaść się pod ziemię, gdyż nawet amatorzy potrafią stworzyć małym nakładem finansowym coś, co dekasuje jego wysokobudżetowe ściarwa. Najlepszym przykładem jest powstający od pewnego czasu fanowski film "The Hero of Time", tworzony przez grupę BMB Finishes. Właśnie pojawił się na Sieci trailer tego obrazu, który okazał się być dla wszystkich fenów przygód Linka ogromnym zaskoczeniami! Całkiem intrygująco wykonane ujęcia kamery, dobry design bohaterów (świetne kostiumy i charakteryzacja, zgodna z konsolowymi pierwowzorami, w szczególności postać Linka i Ganona) oraz ciekawe plenery (nawet postarali się o prawdziwy zamek i konie!).



Wiadomo, że ta fenowske produkcja nie ma szans konkurować z hollywoodzkimi obrazami, ale i tak prezentuje się imponująco. Opiera się na fabule słynnego Ocenna of Time. Wszyscy występujący w filmie aktorzy to Gracza - miłośnicy serii, którzy wkładają sporo pracy w to, by uhonorować swoją ulubioną grę w możliwie najlepszy sposób. Z bardzo ciekawym i dość imponującym trailerem możecie zapoznać się za sprawą strony http://www.legendofzeldaseries.com/.

Gorący temat:

Final Fantasy Potion: Gratka dla miłośników rumianku!

Ostatnio wszyscy akscytują się nową serią energy drinków, jakie zaczęła promować w Japonii firma Square Enix w kooperacji z czołową firmą produkującą różne trunki - Suntory. Postanowiłam osobiście sprawdzić, jakie wrażenia smakowe oferuje nowy produkt firmowany przez twórców kultowej serii Final Fantasy. Przeda wszystkim muszę powiedzieć, ze drink daje niezłego kopa, dzięki wysokiej zawartości kofeiny i tajemniczej kombinacji rosnących w Kraju Kwitnącej Wiśni ziołek, których nazw nie będę nawet próbował wymieniać.

Red Bull zdecydowanie pozostaje w tyle za nowym produktem skośnej myśli technicznej. Jak natomiast smakuje? Jest ziołowy. Bardzo intensywnie pachnia, przez co faktycznie można odnieść wrażenie, ze ma się do czynienia z lekarstwem z babcinej apteki. Ma jasny, błękitny kolor, odpowiadający barwie samej butelki w kształcie imitującym jeden z alliksirów, które znaleźć można w samej grze. Cechuje go intansywny, ziołowy zapach, ale w smaku jest słodki jak owocowa guma do życia.

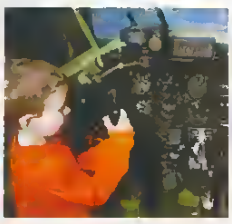
Po spożyciu odczułam zauważalny przypływ enargii, nad głową pojawiła mi się animowana cyferka, zaczęłem świecić dziwną poświatą i usłyszałem charakterystyczny, elektroniczny dźwięk. Tak juz ne serio napój faktycznie dodaje energii, ale jego walory smakowe są jednak dość nikłe i uważam, za raczej szkoda zachodu ze sprowadzeniem tego specjału z Japonii. Jeśli nie mieliście okazji, to wydaje mi się, ze



świat się z tago powodu nia skończy. Nic straconego.

Square Enix nadal kombinuje, jak zarobić na chwytliwej licencji. Jeśli chcecie "uzupełnić ewoją energię i usunąć negatywne statusy" - zaparzcia rumianku, pomiaszajcia z Red Bullem, wiejcie pół buteleczki Tussipectu i solidnie pomieszajcie, a następnie wypijcie (na własną odpowiedzialność) podczas najbliższej pełni księżyca. W końcu Polak potrafi!

Kareańskie Siły Latnicze zatrudniają Graczy



W Korei Południowej rozpoczęła się niezwykła rakrutacja, w której obiektem zainteresowań stali się sami Grecze. Wykorzystując ich doświadczania i umiajętności, rząd azjetyckiego państwa pragnie wejść w zupełnie nową generację symulacji lotniczych i programów treningowych wykorzystywenych przez armię. Szukają doświadczonych osób, których doświadczenie moze usprawnić pracę nad nowymi rozwiązaniami. Osoby z imponującymi możliwościami otrzymają możliwość odbycia swojej obowiązkowej, dwuletniej siuzby wojskowej, testując i pomagając usprawnić nowe technologia symulacyjna. Podczas pobytu w wojsku mogą również brać udział w turniejach e-sportowych, choć tracą prawo do przyjmowania wygranych nagród. Granie w gry wideo jeko sposób na słuzania ojczyźnie? Jesli wprowedzą podobne rozwiązanie w Polsce, to ja w to wchodzę!

Multiplayer w Pac-Manie

Grupa pasjonetów postanowile zmodyfikowac oryginalną grę, wyposażając ją w usprawnienie na miarę obecnych czasów - tryb multiplayer! Używając pięciu specjalnych joysticków (nie będziemy tu wchodzić w szczegóły techniczne), modderzy umozliwili 5 osobom zabawę w kultową grę. Kiedy jeden z nich sterował żółtym zjadaczem kropek, pozostali kierowali ścigającymi go duszkami. Niestaty, sam patant nie został dopracowany, gdyz gra chodzi 90% wolniej od pierwowzoru. Całość prezentuje się bardzo intrygująco i - bez dwóch zdań - ukazuje zupełnie nowy punkt widzenia na słynną grę zręcznościową. Czyżby to był znak dla twórców, by wprowadzili Pac-Mana w zupełnie nowy wymiar elektronicznej rozrywki? Wszystkich zainteresowanych odsyłam na stronę internetową http://spd.e-rat.org/packman.php, gdzie znalażć można zdjęcia, filmiki wideo oraz nagrania multimedialna podekscytowenych zabawą Graczy.



Super Mario Bros: terror w Ohio

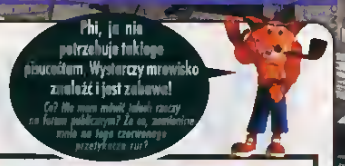
W Stanach Zjednoczonych ludzie od dłuższego czasu żyją w cieniu tragedii World Trade Center. Nikt nie potrafi powiedzieć, kiedy terroryści po raz kolejny uderzą i z tego choćby powodu nie bagatelizuje się żadnych sygnałów świadczących o kolejnej próbie ataku. Wyobraźcie więc sobie, jak poczuli się mieszkańcy niewielkiej miejscowości w amerykańskim stanie Ohio, w której kilkanaścia dni temu doszło do nietypowego "alarmu bombowego". Do całego zamieszania doszło za sprawą pięciu nastolatek, które porozwieszały w różnych częściach miasta 17 pudeł pokrytych tajemniczymi znakami zapytanie. Jak można się łatwo domyślić, ich wygląd idealnie oddawał kształt słynnych klocków z gry Super Mario Bros. Spanikowani mieszkańcy niewielkiej mieściny wezwali specjalny oddział policji zajmujący się rozbrajaniem ładunków wybuchowych. Jak się okazało, całe zamieszanie spowodowała grupa dziewczynek, które chciały na żywo "pograć" w swoją ulubioną grę. Jak wiadomo, w słynnej grze Nintendo klocki ze znakami zapytania służą m.in. do uzyskiwanie dodatkowych żyć. Funkcjonariusze jednak okazali się mało wyrozumiali dla miłościczek gier wideo i postanowili wnieść sprawę do sądu m.in. za narażanie życia i zdrowia mieszkańców miasta. Cała sprawa wydarzyła się 1 kwietnia (prima aprilis), ale Amerykanie chyba nie poznali się na żartach.

PlayStatian 2 uratowała życie

Kilka dni temu w Columbus (amerykańskie miasto w stanie Ohio) doszło do kolejnego, typowego dla kraju hamburgera incydentu. Uzbrojony psychopata zaczął się bawić w strzelanie do spacerujących ulicą przechodniów. Na szczęście dwaj młodzi mężczyźni przeżyli, choć w ciężkim stanie trafili do szpitala. Odgłos wystrzałów zaalarmował sąsiadów, którzy z przerażeniem zeczęli wypatrywać swoich pociech. "Tam mogły być nasze dzieci. Przez chwilę nie wiedzieliśmy zupełnie, co robić. Na szczęscia w chwili napaści nie były na ulicy, gdyż w tym czasie grały na PlayStation w domu jednego z kolegów" - stwierdził jeden z przesłuchiwanych przez policjanta rodziców. Szaleniec zdążył uciec z miejsca przestępstwa samochodem. "Byliśmy przeciwni temu, ze tyle siedzą przed konsolą. Ale gdyby nie PlayStation, mogłyby bawić się na ulicy i zginąć od kul" - powiadziała jednemu z reporterów sieci NBC roztrzęsiona matka. Jak widać, najpopularniejsze konsole na świecie potrafi otrzymać również pozytywne opinie w prasie. Nie mówiąc juz o samych rodzicach, którzy po całym zajściu na pewno spojrzą inaczej na pasję swoich pociech.



■ Słynna gra Nintendo ma rozne oblicza - jednym kojarzy się z dobrą zabawą, innym z zamachem terrorystycznym. W tym wydaniu postanowiłem uczcić Jen Fokl, prezentując inne oblicza tytułowego bohatera. Nigga Maria rulez, man!".



Okiem Maniaka

Rozkrętka

No i rozhulało nam się towarzycho. Począwszy od Pani Wiosny, która już na dobra wtargnęła na ulice, poprzez Sony, które zalało branżę konkretami o PS3 i PSP, aż po niedocenianego "middle-gena" z zielono-arebrnym okiem, który pokazał pierwsze pazury, choćby w postaci Ghost Recon Advanced Warfighter czy Obliviona.

Oczekiwane przez miliony Graczy detale dotyczące ogólnoświatowej premiery PlayStation 3 czy zapowiedź nowych funkcji oraz obniżki cen PSP odbierają oczywiście chleb wszystkim plotkarzom i ucinają różne dotychczasowa spekulacje. Zawsze jednak możemy liczyć na tę drugą, bardziej nietypową stronę branży, z której wydarzenia idealnie pasują do tej rubryki. Weźmy na ten przykład nową kampanię reklamową rzeczonej kiaszonsolki - czy ktoś z Was kiedykolwiek pomyślałby, za od prostego plakatu i kilku słów może zależeć ludzkie życie? Ono samo natomiast lubi płatać figle i splatać ze sobą przeciwności - i tak właśnie było w tym przypadku. Pełne dobrych zamiarów Sony, otwarte na nowatorskie i oryginalne pomysły, ruszyło na angielskie miasta z nowymi plakatami. Na białym tle, oprócz małych symboli i logo PSP, widnał jedynie wielki napis czerwonymi literami "Tutaj skocz z rozbiegu" ("Take a running jump here"). Dla inteligentnych Graczy hasło jest jedynie pomysłowym skojarzeniem mobilności konsoli z jedną z podstawowych akcji, jakie wykonujemy w większosci gier. Skacza przeciez Crash, Sam Fisher, Kratos i setki innych boheterów a dzięki PSP wielu z nich skacze dosłownie tam, gdzie nam jest wygodnie - w parku, pociągu, samolocie czy na nudnej lekcji. Jednak gdy taki plakat trafia na ścienę peronu metra, zwłaszcza tę przy samych torach, dla jednych jest to zabawny zbieg okoliczności, a dla innych impuls do reakcji. W końcu w kazdym z nas moze drzemać samobójca, a desperatowi dwa razy powtarzać nie trzeba - rzuci taki okiem na ścianę i nieszczęście gotowe. Nie dziwota więc, że władze Manchesteru - bo o tym mieście mowa - momentalnie wystąpiły do Sony o wstrzymanie kampanii. Najpierw zaklejono kłopotliwy slogan, a następnie usunięto reklamy całkowicie. Mieszkańcy Manchesteru powinni podziękować swym władzom za wyręczenie ich szarych komórek od trudu myślenia. My mozemy wystosować co najwyzej list dziękczynny do McDonalds za ostrzezenie o gorącej zawartości kubków z kawą - w końcu ten napój zazwyczaj podaje się na zimno. Nie wzbraniałbym się tez przed zaskarzeniem producentów Red Bulla - jeśli dobrze poszukać, na pewno ktoś już testował te ich "skrzydła".









Znacie "Pimp My Ride" z MTV, gdzie Xzibit z kolegami z West Coast Customs odpicowuje bryki różnym amerykańskim mełolatom, robiąc z wraków ósme cuda świata? Czasami trafi się komuś jakaś konsolka w komplecie, ale zazwyczaj największe wrazenie mają robić montowane w kazdym możliwym miejscu panele LCD z najnowszym umpa-umpa rodem ze wspomnianej stacji. Tymczasem prawdziwego wypasu w temacie "growego tuningu fury" mogli zakosztować na początku roku Australijczycy, którzy - tradycyjnie - byli na końcu launch-listy Microsoftu w temacie Xboxa 360 (23 marca 2006). Aby podkręcić swych przyszłych, potencjalnych klientów, MS zorganizował kilka tygodni wcześniej tzw. Roadtrip – do największych miast Australii i Nowej Zelandii zawitały wypasiona bryki Holden Ute (cenlona australijska marka), każda z trzema 360-tkami na pace i rozkładanymi LCD od Samsunga. Jakby tego było mało, w trasie był także specjalny bus, na którego pokładzie w klimatyzowanych warunkach można było spokojnie zakosztować nadchodzących atrakcji na nową maszynę Billa. My tez mamy swoje specjalna autobusy - na razie całe żółta, ale nie mozna mieć wszystkiego.

Ujawnione konkrety odnośnie listopadowej premiery PlayStation 3 zostały różnie przyjęte przez branzę. Nie da się jednak ukryć, że Microsoft dostał w prezencie od Sony kolejne miesiące samotnych rządów na rynku. Swego zadowolenia z tego faktu nie krył w marcowym wywiadzie dla magazynu Fortune prezes MS Steve Ballmer. Posunął się on nawet do stwierdzenia, ze Sony dało swemu rywalowi okazję do zdobycia pozycji lidera na konsolowym rynku. Skąd taka pewność siebie? Przykłady i cyferki z przeszłości, albowiem jak twierdzi Ballmer: "W poprzednich generacjech, ten kto jako pierwszy sprzedał 10 milionów konsol, pozostawał numerem jeden w sprzedazy juz dla danej generacji. Czy właśnie otrzymaliśmy okazję, aby jako pierwsi sprzedać 10 milionów naszego sprzętu? Oczywiście". Okazja okazją – wazna, jak się ją wykorzysta. W tym samym wywiadzie Ballmer zagadnięty na okoliczność mocy produkcyjnych w przypadku 360-tki przyznaja, ze słaba dostępność pewnych części ich nowej maszynki przysparza im jeszcze kłopotów. Okazuje się, za zapewnienia Petera Moore'a sprzed pięciu tygodni, ze "za kilka tygodni kazdy będzie mógł wejść do sklepu i kupić Xboxa 360" były jednak przedwczesne. Microsoft robi co może, wyciskając siodme poty z linii produkcyjnych, ale nie ma pewności, ze uda im się wykonać założony na czerwiec 2006 plan w postaci 4,5 - 5,5 miliona sprzedanych egzemplarzy. Ballmer z rozbrajającym uśmiechem podsumowuje: "Miło byłoby, gdyby na tegoroczna Boże Narodzenie kazdy kto chciał, miał już swoją 360-tkę". No to jak jest w końcu, Stefan - doganiamy minimalne zapotrzebowanie, czy rządzimy na rynku? Bo nie sztuka sprzedać tym, co chcą i czekają, ale całej reszcie.

Tymczasem Sony tez ma niewesoło - pojawiły się pierwsze od dłuższego czasu problemy z melutkim przedstawicielem rodziny PlayStation. Dokładniej rzecz biorąc chodzi o rynek filmow UMD - na format z dnia na dzień wypięły się największe wytwórnie filmowa, skazując produkt na wymarcie. Wszystko to dzieje się mimo ostrego wsparcia marketingowego, tłoczącego do umysłów milionów fanów i posiadaczy PSP na świecie, ze sprzęt ten nie musi służyć wyłącznie do grania. Nie ma niestety siły, która zmusiłaby te same rzesze odbiorców marketingowego przekazu do wysupłanie z kieszeni po 20-30 dolców i kupienia filmu, który mozna obejrzeć w lepszej wersji na DVD w zaciszu kina domowego. Od dłuższego czasu największe sieci handlowe w USA donosiły o praktycznie zerowej sprzedazy filmowych UMD, a gigant Wal-Mart planuje całkowite usunięcia tej oferty ze swych półek. Universal Studios i Paramount Pictures zaprzestają wydawania swych obrazów na UMD, podczas gdy 20th Century Fox, Buena Vista, a nawet Sony Pictures mocno zawężają i obcinają swe plany. Jajogłowi z Sony zachodzą w głowę, co poszło źle, tymczasem odpowiedź wydaje się prosta: to nikomu niepotrzebny, zbyt drogi dla przeciętnego konsumenta nowy format o ograniczonych możliwościach, o ktory tak naprawdę nikt się przecież nie prosił. W dobie wojny "dorosłych formatów" na potrzeby wysokiej rozdzielczości, na taki ruch mógł pozwolić sobie tylko bogaty lider rynkowy. Założę się, ze gdyby nie darmowy „Spider-Man 2", większość posiadaczy PSP (przynajmniej u nas) nigdy nie poznałaby jakości, jaką oferuje oryginalny film UMD.

Przechodząc do luźniejszych tematów, warto poświęcić chwilę pomysłowi niejakiego Marcela Neundorfera. W swej interaktywnej grze On Target (Na celowniku) tworca ten skupił się na wykorzystaniu kontrolera, z którym żaden mężczyzna nie rozstaje się od urodzenia. W pisuarach zamontował panele czułe na dotyk... ekhm... strumienia,



połączone z wyświetlaczami LCD na wysokości oczu korzystającego z przybytku - i juz mozemy strzelać ze swego "guna" do różnorodnych obiektów. Nigdy wcześniej sikanie nie było tak pasjonujące! Co ważne, zmuszenie użytkownika do większej kontroli i celności zwiększa dbałość o higienę i wpływe na czystość otoczenia, zmniejszając koszty utrzymania. Ciekawe, czy pomysł znajdzie szerszą zastosowanie. Warto przy tym zaznaczyć, ze Marcel jedynie wzorował się na pierwowzorze podobnego "urządzenia", jakie w 2002 roku wykonał niejaki Hayes Solos Raffle z USA, nazywając je jeszcze przewrotniej "Masz kontrolę", lub jak kto woli "Kontrola uryny" ("You're In Control", co w wymowie równa się "Unna Control").

Wraca latorośl ze szkoły: "Co dzisiej ćwiczyliście, kochanie?" - pyta mama. "Halo" - odpowiada młodzieniec. To nie kawał czy ponury żart na polską rzeczywistość. Wystarczy dodać na przykład, ze historyjka dotyczy oczywiście USA i nie tyle samych gier, co muzyki - i całość nabiera jak najbardziej realnych kształtów. Alfred to amerykańskie wydawnictwo specjalizujące się w materiałach edukacyjnych dla muzyków, i jego właśnie dotyczy ta opowiastka. Przy współpracy z kilkukrotnie opisywanym u nas przedsięwzięciem Video Games Live (objazdowe koncerty live z muzyką z gier), firma wyda wkrótce 4 nowe zeszyty z aranżacjami kompozycji na modłę klasyczną - co zresztą nie będzie trudne, bo dotyczyć będą one tym razem znanych gier wideo (ktora z klasyką są "za pan brat"). Póki co potwierdzono temety muzyczne z Halo oraz Advent Rising (co akurat nie dziwi, biorąc pod uwagę, ze kompozytorem ścieżki tego ostatniego był producent VGL). Jest tylko jedno małe "ale" - amerykańskie dzieciaki, która ze względu na wiek nie grały w te produkcje, i tak nia rozpoznają kultowych dźwięków.

Zgodnie z tradycją, zamykamy aktualne wydanie „OM" przykładami growego maniactwa, które przekłada się na miło szeleszczące papierki - zazwyczaj zielone. Tylko proszę bez opowieści, ze pieniądze szczęścia nia dają, ze zdrowie najważniejsze, i tym podobne bajery - biedni chorują w ten sam sposób i na to samo co bogaci, tyle że nie stać ich na operacje. Tyle w kwestii szczęścia. A jak jestesmy obrzydliwie bogaci (albo mamy wystarczającego fioła na punkcie swego hobby), to mozemy sobie pozwolić np. na unikalny kawałek softu w postaci nigdy nie wydanej, a jednak kultowej gry Sonic X-treme, który został zapowiedziany podczas E3 w maju 1996 roku i miał być wielkim hitem Bożego Narodzenia '96. Nigdy jednak nie ujrzał światła dziennego. Teraz jedyny znany istniejący egzemplarz grywalnego kodu znalazł tajemniczego nabywcę za "drobne" 2500 $. Jeśli natomiast zastanawiacie się nad oryginalnym wystrojem pokoju, możecie rozważyć ofertę z amerykańskiego eBay, gdzie za 1000 $ zaoferowano 169 pudełek z instrukcjami do gier ze SNES-a (a gdzie reszta zawartości?). Gdyby jednak było za drogo, równie ciekawą, mozaikową tapetkę tworzą 72 manuale z gier na NES-a - za jedyne 150 $. Jak to dobrze, ze nasze sklepy jeszcze nie wpadły na pomysł sprzedazy gier na części. □ [butcher]

Wschodnia Europa

Wschodnia Europa nie była nigdy postrzegana w świecie jako poważny konkurent dla reszty cywilizowanego świata. Długie lata odgórnie sterowanej gospodarki rynkowej skutecznie uniemożliwiały rozwój profesjonalnych teamów developerskich. Państwo nie wspieralo branży rozrywki elektronicznej, wychodząc z założenia, że dla demokracji ludowej znacznie ważniejsze są kolejne rekordy w wyrabianiu norm produkcyjnych, a nie bicia rekordów w Tetrisie czy Pongu. Dziś byłe kraje Układu Warszawskiego zdają się wreszcia na dobre otrząsać z komunistycznej choroby i doganiać resztę świata w każdej dziedzinie, a więc także w branży rozrywki elektronicznej. Coraz mniej dziwi fakt, że ilcząca się na rynku produkcja jest tworzona nie w Londynie czy L.A., ale w czeskim Brnie.

RUSCY NA KSIĘŻYCU

Liczba powaznych teamów developerskich w Europie Wechodniej przekracza 100. Garść z nich miała juz swoje 5 minut na szczytach list przebojow, część rozrosła się na tyle, by zatrudnić ponad setkę fachowców. W osiagnięciach przodują Czesi - to oni dokonali precedensu, tworząc w 1999 roku światowy bestseller Hidden and Dangerous, wydany przez Take Two. Liczba sprzedanych kopii tego tytułu osiągnęła 400.000, a doliczając expansion pack i wersję na Dreamcasta, przekroczyła 1 milion na światowym rynku. W 2002 r. Take Two wydało grę Mafia, która przez długie tygodnie okupowała czołówki list przebojów na Zachodzie Europy i w Stanach, osiągając w ciągu roku wskaźnik sprzedaży równy 800.000 sztuk. Sukces gry zmotywował wydawcę do wypuszczenia wersji na Xboxa i PS2. Dziś developer, znany pod nazwą Illusion Softworks, składa się z sześciu niezaleznych teamów developerskich i zatrudnia przeszło 190 ludzi.

Drugą czeską firmą, która zaznaczyła swe istnienie na światowych rynkach, jest Bohemia Interactive, która stworzyła świetną wojskową symulację Operation Flashpoint, wydaną przez samych Mistrzów Kodu. Dzięki pośrednictwu swego partnera zza Oceanu, BI sprzedała licencję na swój produkt nie byle jakiemu partnerowi, bo samemu Korpusowi Piechoty Morskiej Stanów Zjednoczonych.

Inne kompanie, które osiągnęły sukcesy zbliżone do czeskich "gigantów", to rosyjski developer Maddox Games (IL2-Sturmovik wydany przez Ubisoft), chorwacki Croteam (Serious Sam wydany przez Take-Two), ukraiński GSC Game World (S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl - THQ) oraz polskie teamy: People Can Fly, który namieszał nie odstającym od światowych standardów szuterem FPP o nazwie Painkiller (recenzja wersji xbox'owej za miesiąc) oraz Metropolis, który na jesień 2006 szykuje premierę swej najnowszej produkcji Infernal. Licence to Sin (w zapowiedziech opisaliśmy projekt pod dawną nazwą Diabolique, wydawca Playlogic), a w przeszłości wydał na świat tak udane dzieci, jak Gorky 17, czy Aurora Watching. Ponadto warto wspomnieć o amerykańskim Appaloosa Corporation, które posiada swoje teamy na Węgrzech i stworzyło takie tytuły, jak Ecco the Dolphin czy licencjonowane Jaws (lato 2006). Co ciekawe, ulubionym gatunkiem wschodnioeuropejskich developerów zdaje się być hardkorowy action shooter z widokiem FPP - omówimy ten fenomen nieco później.

Jakkolwiek optymistycznie podchodzić do coraz liczniejszych sukcesów wschodnioeuropejskich developerów, nie można nie dostrzec, że ich dokonania są zaledwie małym okruchem ciasta, w całości chrupanego przez USA, Japonię i Wielką Brytanię. Choć trudno o dokładne liczby, bo nikt nie kwapi się do stworzenia dokładnego raportu o sytuacji na Dzikim Wschodzie, to jednak analitycy rynku jednomyślnie przyznają, że lokalni developerzy będą coraz głośniej dopominać się o swoją porcję globalnych zysków. Jak stwierdził niejaki Nick Gibson z firmy zajmującej się branżowym doradztwem inwestycyjnym, której nazwy nie pamiętam i nie sądzę, bym sobie przypomniał: "W obecnych czasach gwarancji do ryzyka, nie dziwi fakt coraz większej akceptacji ze strony dużych zachodnich wydawców developerów ze Środkowej i Wschodniej Europy, i spodziewam się, że w ciągu najbliższych 5 lat nastąpi błyskawiczny wzrost udziałów tego regionu w globalnym rynku programistycznym". Ech, gdyby tylko zależało to od developerów.

PANIE DYREKTORZE, PRZYSZEDŁ PAN Z SZUFLADĄ. PROSIĆ?

Niebagatelną rolę w rozwoju wschodnioeuropejskiego rynku developerskiego pełnią lokalni wydawcy, czyli przekwalifikowujący się właśnie importerzy i dystrybutorzy zagranicznego oprogramowania. Poszerzenie zakresu działań o sprzedaż ogólnoświatowych praw dystrybucyjnych do firmowanych przez siebie gier było logicznym krokiem w czasach globalnej wioski.

Największymi wydawcami tego regionu świata są rosyjskie kompanie 1C, Buka i Russobit-M oraz bazująca w Czechach Cenega. 1C i Buka posiadają nawet własnych, afiliowanych developerów. Limit rozwoju wyznacza jednak fakt, że wciąż nie mogą wyjść poza ramy lokalnego rynku, znikomego w porównaniu do USA, Japonii, Brytanii, czy choćby Niemiec. Ratunkiem jest sprzedaż praw do własnych tytułów największym potentatom w branży. Strategia Cenegi jest oparta wyłącznie na publikowaniu gier. Firma powstała w 2002 roku, gdy najwięksi czescy i polscy dystrybutorzy połączyli siły i kapitał. Od samego początku firmie przyświeca cel prowadzenia ogólnoświatowej dystrybucji, z naciskiem na współpracę za wschodnioeuropejskimi developerami. Pomimo posiadania filii w Polsce, na Słowacji, w Wielkiej Brytanii i na Węgrzech, i pomimo aspiracji do tworzenia kolejnych przedstawicielstw od Alaski po Cape Town, Cenega - podobnie jak i rosyjscy wydawcy - wciąż nie może się poszczycić prawdziwym, ogólnoświatowym hitem. Pod względem marketingu i siły dystrybucyjnej nikt nie może się równać z największymi potęgami wydawniczymi Zachodu - szczytem marzeń pozostaje tu nawiązanie bliskiej współpracy z zachodnim publisherem. Wśród firm kooperujących z developerami ze Wschodniej Europy wyroznia się Codemasters. Czeską produkcję blockbuster, Operation Flashpoint, zaliczą się do najwazniejszych tytułów kiedykolwiek opublikowanych przez ten koncern. W jednym, szczególnie udanym miesiącu gra ta osiągnęła status pecetowego numeru jeden w UK, Niemczech, Francji i USA. Niewiele mniej udana jest współpraca Take Two z autorami H&D. Najwięksi potentaci wydawniczej branży, jak EA, Nintendo, Sony czy Microsoft, wciąż nie kwapią się do wydawania wschodnioeuropejskich gier - jak dotąd nie doszło do ani jednego wyjątku od tej zasady.

KILOGRAM FPP I PÓŁ KILO STRATEGII PROSZĘ. BIORĄ TO LUDZIE, POWIEDZ PAN?

Brakuje poświęconych Europie Wschodniej badań, więc wielkość sprzedaży gier w tym regionie podawana jest zawsze łącznie z globalnymi wielkościami. I tak, sprzedaż gier sięga około 5% całości światowej sprzedazy. Biorąc pod uwagę liczbę mieszkańców tej części Europy - 300 milionów - liczba ta jest niewielka, choćby w porównaniu do samej Francji, która ma 60 milionów mieszkańców i 5,7% udziałów w światowym rynku retailerskim. Czy rzeczywiście aż tak niewielu mieszkańców Europy Wsch. lubi gry? Oczywiście, ze nie. Niskie liczby są rezultatem szalejącego piractwa (67% całości lokalnej dystrybucji - 23% w USA!), wciąż kształtującego się wolnego rynku i niskiej siły nabywczej - cena gry stanowi tu znacznie



odkrywa Amerykę





■ Infernal: Licence to Sin (zapowiedziane już jako Diabolique - nazwa została zmieniona na żądanie wydawcy) to najnowsza produkcja doświadczonego polskiego teamu developerskiego, Metropolis. Gra zostanie opublikowana przez Playlogic, jesienią 2006. Głównym bohaterem ma być Eavill, Dark Eavill - agent z piekła rodem... i to dosłownie. Raz na tysiąc lat, podczas unikalnej koniunkcji planet, które zasłaniają Ziemię przed czujnym spojrzeniem Szefa Szefów, agenci Niebios i Piekieł zgadnie i radośnie parzucają wszelkie zahamowania i regulaminy, ścierając się w bezlitosnej walce o prymat nad ludzkimi duszami, tym ostrzejszej, iż pojęcia "fair play" nie przestrzegają nawet Anioły. Eavill wyrusza z Piekieł z podwójną misją: powstrzymania anielskiej konkurencji oraz przywrócenia zaburzonej równowagi. Gra ukaże się na PC, niepotwierdzane plotki głoszą, iż może ukazać się w stosownym czasie port na Xboxa lub Xboxa 360, zależy to zapewne od wyników sprzedaży wersji blaszakowej.

wyższy procent średniej pensji, niż na Zachodzie. Podejście zachodnich wydawców najlepiej ilustruje postawa Microsoftu, który dotąd nie rozpoczął oficjalnej dystrybucji Xboxa poza krajami UE, a konsole trafiają do użytkowników jedynia wskutek "szarego importu".

MARGINES ZYSKU, CZYLI RÓŻNICA POMIĘDZY ZACHODDEM I WSCHDDEM

Niskie koszty to fundamentalna różnica i zaleta stanowiąca o konkurencyjności wschodnich developerów. Niestety, sytuacja nie wygląda całkiem różowo, gdyż liczba czynników ujemnych skutecznie dewaluuje (mądra słowo) korzyści płynące z tejże konkurencyjności. Tak czy inaczej, honoraria developerów, będące głównym elementem kosztów każdej produkcji, są średnio trzy razy niższe niż w USA.

Porównanie dochodów w USA i Czeskiej Republice
(w dolarach amerykańskich - w nawiasie podany procentowy stosunek Czech do USA)

	USA	CZECHY	STOSUNEK %
Średnia pensja	36,210	7,333	20%
Programista	64,510	11,797	18%
Grafik/animator	52,880	10,358	20%
Główny programista (2-5 lat dośw.)	76,904	22,238	29%
Główny artysta (2-5 lat dośw.)	53,636	16,173	30%

Z drugiej strony jednak w Europie Wschodniej jest znacznie wyższy podatek dochodowy, a wysokie składki na ubezpieczenia socjalne są bardziej obciążające, niż na Zachodzie. Koszty wynajęcia powierzchni biurowej i prowadzenia księgowości, usługi prawników i specjalistów od technologii komputerowej są relatywnie tanie, natomiast wydatki na zakup specjalistycznego sprzętu i oprogramowania, koszty usług telekomunikacyjnych i internetowych są średnio 20% drozsze. Dużym wydatkiem dla wschodnioeuropejskiego developera są służbowe podróże zagraniczne, konieczne dla prezentacji indywidualnych projektów i wspierania biznesowych działań. Jeżeli zachodni developer musi regularnie odwiedzać wschodniego podopiecznego, koszt tych podróży również musi znaleźć swoje miejsce w budżecie projektu. Całkowity koszt produkcji gry przyjmuje rozmaite wartości, nawet w obrębie samej Europy Wschodniej. Rosyjscy i ukraińscy developerzy ponoszą koszty o wiele punktów procentowych niższe od kolegów z Czech, Polski i Węgier.

PŁDDNY STOSUNEK KDSTKA I TATIANY

Wschodnioeuropejscy developerzy mają ogromną przewagę nad zachodnimi konkurentami, wynikającą z relacji koszty/tantiemy. Niskie koszty produkcji sprawiają, że wschodni producenci otrzymują procent od sprzedaży na poziomie znacznie wyższym od zachodnich developerów. Mówiąc jaśniej, przy założeniu, że warunki umowy z wydawcą są identyczne, zachodni developer otrzyma honorarium z tantiem pozwalające "wyjść na swoje" po rozprowadzeniu 1,2 miliona kopii gry. W tym samym czasie wschodni producent, który ma trzy razy niższe nakłady własne, otrzyma zwrot kosztów po sprzedaniu 400 tysięcy egzemplarzy. Oczywiście także i wydawca odnotuje 3x wyższy margines zysku. "W obecnych czasach awersji do ryzyka" to ogromna zaleta Wschodu.

Modelowy przykład (USA/Wschodnie Europa, wszystkie wartości w USD)

	USA	EUROPA WSCH.
Koszty produkcji	6 mln	2 mln
Pozostałe koszty (marketing, testowanie, produkcja)	4 mln	4 mln
Całkowite koszty	10 mln	6 mln
Dochód brutto od jednej sprzedanej kopii	30	30
Tantiemy	15%	15%
Punkt wyrównania (minimalna liczba sprzedanych kopii, gwarantująca wypłacenie tantiem)	1,3 mln szt.	450 tys. szt.
% zwrotu kosztów Wydawcy po sprzedaży 400 tys. kopii	20%	100%

MY JUŻ SĄ ANGLOSASDSŁDWIANIE, MAMY BRANIE

Republika Czeska, Słowacja, Polska, Węgry i trzy republiki nadbałtyckie przystąpiły w 2004 roku do Unii Europejskiej. Tym samym przed obywatelami tych krajów pojawiła się możliwość stania się częścią europejskiego rynku pracy, co wcześniej skutecznie uniemożliwiały liczne biurokratyczne przeszkody. Niestety, rynek amerykański wciąż pozostaje poza zasięgiem wielu z nich - zwykła wiza turystyczna wymaga wielu starań. Zjawisko zwane "drenażem mózgów" rozwija się obecnie w pełni, młodzi i starannie wykształceni specjaliści rozmaitych branż mogą wreszcie pracować w dobrych i na dobrych warunkach. Przykładowo, rząd niemiecki wprowadził specjalne zezwolenia na pracę, mające zaspokoić zapotrzebowanie na wykształconych programistów. Co ciekawe, wbrew oczekiwaniom Niemców, którzy już zaczynali wysyłać kadry kierownicze przedsiębiorstw IT na lekcje czeskiego i rosyjskiego, wschodni specjaliści nie wykazali specjalnie zainteresowania i ich odzew był generalnie umiarkowany. Nie bez przyczyny. Według ekspertów z OECD, musi upłynąć co najmniej 30 lat, aby nowi członkowie UE zdołali osiągnąć 50% potencjału gospodarczego krajów Europy Zachodniej, zatem wschodnioeuropejskie studia developerskie długo jeszcze cieszyć się będą handicapem, wynikającym z niskich kosztów produkcji i ani im w głowie zmiana szerokości geograficznej. Całkiem słusznie zakładają, że zachodni wydawcy sami znajdą drogę.

HDMD PECETUS POSTSOVIETICUS...

Pomimo konkurencyjności na rynku oprogramowania tworzonego na mobilne telefony (Europa Wschodnia od dawna zaznajomiona jest z tą technologią), niewielu studiom udało się osiągnąć znaczącą pozycję na rynku softu tworzonego na handhaldy, nie mówiąc już o konsolach stacjonarnych. Na rynku wysokobudżetowych pecetowych produkcji zabłysnęli głównie ci, którzy zdołali "załapać" się do prac nad już istniejącą marką - na przykład rumuński Funlab, który współtworzył Cabela's 4x4 Off-Road Adventura dla Activision. Mniejsze, dostrzeżone na świecie autorskie produkcje, to przeważnie lokalne projekty, wprowadzone na zachodni rynek przez mniej znaczących dystrybutorów.

Niektórym developerom udało się odnieść sukces we własnych podwórkach. Co ciekawe, przykłady na to są dość izolowane i przeważnie dotyczą okresu początkowego boomu na rodzimą rozrywkę, powstałego po uwolnieniu rynków z uścisku Państwowej Centrali. Jako że lokalne rynki są raczej małe, niezwykle ryzykownym jest przedsięwzięcie polegające na skupieniu się na domowej konsumpcji - nie ma obecnie żadnego developera, który produkowałby lokalne exclusiva'y. W świetle niskich kosztów własnych, wschodni developerzy bardzo chętnie wynajmowani są do produkowania gier opartych na drogich licencjach. Na przykład wysokobudżetowa gra, Terminator 3: Rise of the Machines (licencja opiewająca na milion dolarów) została stworzona przez węgierskie Clevers na zlecenie Atari. Inną produkcją opartą na lukratywnej filmowej licencji była gra Pirates of the Caribbean, wydana przez Bethesda Softworks, a napędzana silnikiem stworzonym przez rosyjskiego developera o nazwie Akella. Niestety, wschodnioeuropejscy producenci pozostają jedynie najemnikami, brak w tym regionie "fabryki hitów", która regularnie karmiłaby świat multiplatformowymi produkcjami z najwyższej półki i mogła zagrozić interesom anglosaskich kolegów. Jak dotąd developerzy z Zachodu nie wydają się być zainteresowani "frontem wschodnim" i nie kwapią się do tworzenia lokalnych garnizonów, mających walczyć z tubylczymi plemionami wciąż źle wyekwipowanych i niewyszkolonych programistów gier zza Odry. Podobnie jest w przypadku wydawców - jedynie Ubisoft ma przedstawicielstwo w Rumunii, które właśnie uderzyło z xboxowym flight-shooterem Blazing Angels (tam też powstawał King Kong w wersji na PC). Komentarz zbyteczny.

HAPPY END...?

Wyraźnymi wadami wschodnioeuropejskich developerów są: brak doświadczenia w produkcji gier konsolowych, bariera językowa i fizyczna nieobecność na zachodnich rynkach. Długo jeszcze nie będzie mowy o zagrożeniu pozycji zachodnich producentów i nawiązaniu równej walki. Wiąże się to przede wszystkim z małym udziałem wschodnioeuropejskich developerów w globalnym rynku, stale rosnącymi kosztami zakładania nowych studiów, trudnościami z wejściem na zachodnie rynki, czasem produkcji konsolowych projektów (2-3 lata czekania na zyski przy ponoszeniu coraz większych nakładów własnych nie sprzyja żadnemu komercyjnemu przedsięwzięciu), wreszcie - z brakiem dostępu do odpowiednich funduszy, sponsorów i licencji. W odróżnieniu od zachodnich developerów, słowiańscy producenci nie mogą liczyć na wsparcie swoich rządów, czy to w postaci indywidualnie subsydiowanych projektów (Francja, Norwegia, ostatnio także Chiny), finansowanie prac nad dev-kitami (Australia), czy też dotowanie z budżetu państwa wycieczki na każde targi branżowe w ramach promocji kraju pochodzenia (Francja, Wielka Brytania). Z drugiej jednak strony, łyżką mioduw beczce dziegciu są niskie podatki korporacyjne, które w samej Polsce są niższe od amerykańskich o ponad 50%. Ponadto należy zauważyć, iż granica pomiędzy Wschodem a Zachodem Europy będzie się zacierać wraz z postępującą integracją państw byłego bloku wschodniego ze strukturami europejskimi. Utrzymujące się niskie koszty plus obecność wciąż rozwijających się i nabierających doświadczenia profesjonalnych teamów producenckich w końcu muszą zaowocować dużymi wschodnioeuropejskimi tytułami na wszystkie liczące się konsole. Wschodnioeuropejski tygrys zaczyna stawiać pierwsze kroki, pozostaje nam tylko czekać na zalew światowego rynku produkcjami zawierającymi w menu nie japońskie krzaczki, lecz słowiańskie znaki diakrytyczne. □ [Wajper]

XBOX 360 czyli słowniczek dla zielonych

Wrez z pierwszą next-genowo konsolą zostaliśmy zerzuceni przez Microsoft i wydawców mesą groźnie brzmiących terminów i zwrotów, bez których opanowanie mozne się w temecie trzysteeześćdziesiątki nieźle zeplątać Ponizszy słowniczek ma pomóc w oklełznaniu fechowej tarminologii, co by na pytanie "ile zdobyteś achievementów i jek Ci wzrósł Gamerscore, i czy w związku z tym planujesz nabycie za MP jakichś Gamer Pictures do swojego Gamer Card?" odpowiedzieć bez wlepiania wzroku w sufit □ [koso]

Achievemente - czyli osiągnięcia, szateński wymysł Microsoftu Szatański, bowiem mobilizuje do wyciskania z gier ostatnich soków i przechodzenia ich na wiela eposobów Achievementy znajdują się w kazdej grze, a ich liczba zależy od danego tytułu Za każde osiągnięcie otrzymujemy określoną liczbę punktów - Gamerpointa (zazwyczaj 1000 dla kazdej gry, choć są wyjątki - Project Gotham Racing 3 to 900 pkt; w przypadku produkcji z Xbox Liva Arcade liczba wynosi z reguły 200 punktów). Trzeba sobie uświadomić jedną rzecz - przejście gry na 100% nia musi oznaczać zaliczania wszystkich osiągnięć, tak samo jak zaliczenie wszystkich osiągnięć nie musi oznaczać, ze tym samym przejdziemy grę Oba te elementy funkcjonują niezależnie, a listę achievementów znajdziemy nie w grze, lecz po wciśnięciu Guide Buttona Osiągnięcia do zdobycia w każdej grze są rózne - w Ridge Racer 6 musimy odblokować wszystkie auta w każdej klasie, przejechać określoną ilość kilometrów czy "wydriftować" 360 stopni, Call of Duty 2 nagradza za przechodzenia misji na poziomie Vataran, a w NBA Liva 2006 zgarniemy sporą pulę choćby za zdobycie mistrzostwa ligi. Achievementy są często powiązane z trybem online, stąd podpięcie konsoli do Sieci stanie się w wielu przypadkach niezbędne – w Ridge Racer 6 zdobędziemy sporo punktow za wygranie 50, 100 i 200 wyścigów z zywymi rywalami, również w Perfect Dark Zero iwia większość osiągnięć jest do zdobycia właśnie w multiplayerza

Core (Xbox 360 Core) - jeden z dwóch (obok Premium) zestawów, w jakich sprzadawana jest konsola Microsoftu Zwany też "golasem", jako ze obok konsoli znajdziamy w niej tylko peda (w dodatku przawodowego) i kabel kompozytowy AV z przejściówką Jak najszybciej trzebe zaopatrzyć się w kartę pamięci, bo inaczej nie ma mozliwości zapisania stanów gry Poszczególne dodatki mozne dokupić, ale jest to finansowo nieopłecalne - lepiej od razu uderzyć po wersję Premium, chyba ze z góry zakładasz, że nie przyda Ci się dysk twardy, a joypad musi być tradycyjny, czyli z kablem.

Faceplate - panel na froncie konsoli, którego najfajniejszą (w sumie jedyną) cechą jest mozliwość wymiany na inny, bardziej komponujący się w otoczeniem konsoli Wydawcy juz teraz oferują własne, tematyczne faceplate'y w formie dodatku do gry

Gamerscore - suma punktów, które uzyskujemy ze zaliczanie achievementów w poszczególnych grach Liczba widnieje na Gamer Cardzia i jest wskazówką, jak duzo dany Gracz szarpie i w co Po dodaniu koleżki do listy przyjaciół można porównywać osiągnięcie w danych tytułach, w celu np wymiany doświadczeń lub zmobilizowania samego siebie do podkręcenia awych wyników

Gamer Card - swoiste wizytówka Gracza, składająca się z takich elementów, jak avatar (Gamer Pictura), wskaźnik reputacji, Gamerscore i Gamer Zone.

Gamertag - ksywka, pod którą Grecz jest rozpoznawelny w Sieci Istnieje mozliwość jej zmiany już po zalozeniu konta Większość polskich użytkowników Xboxa 360 do swojego pseudonimu dodaje człon PL (po spacji) Do naszego GT przypisane są achievementy - nawet jeśli stracimy save'y z gier (np ewena memorki), nasze osiągnięcie ocelają Dlatego warto trzymeć się jednego GT

Gamer Zone - "etykietka" mówiąca o tym, jakiego rodzaju rozgrywkę preferujesz Są cztery różne typy - Recreation (dla tych, co lubią sobie szarpnąć niezobowiązującą partyjkę), Pro (grać zeby wygrać), Family (szarpania w rodzinnym gronie, co wiąze się z brakiem przekleństw i ogólną poprawnością moralną) oraz Underground (tu bluźnić mozna do woli). Strefa ma znaczenie przy łączeniu Greczy np w przypadku wyboru opcji Quick Match w rozgrywce online, pozwalając wyrównać siły, e przynajmniej sprawić, żeby wszyscy grejący mieli podobne podejście do samego ciorania w multi.

Guide Button (Xbox Guida Button) - największy, zajmujący centralne miejsce na joypadzie przycisk z symbolem X-e Ma wiele zastosowań, a jego podstawową cechą jest uczynienie zabawy z trzystaseśćdziesiątką wygodniejszą dla Gracza Po pierwaze, za pomocą Guide Buttona mozne włączyć i wyłączyć konsolę bez wstawania z kanapy - wystarczy go przez chwilę przytrzymać. Po drugie, naciśnięcie go w czasie gry zatrzymuje ją (choć nia zawsze) i przenosi grającego do Deshboarda Podświetleny okrąg wokół buttone informuje, w którym "porcie" znejduje się Twój pad Wiele wskazuje na to, ze niebawem developerzy zaedaptują ów okrąg do własnych celów, np będzie on pełnił rolę "paska" energii w grach.

Lobby - "pokój", w którym Gracze spędzają czas przed rozpoczęciem zmagań w grze i mogą np podyskutować z uzyciem headsetów

Marketplace - Live'owy sklep, w którym mozna poszczególne dobre albo kupić, albo ściągnąć za darmochę Do pierwszej kategori zaliczają się gry na Xbox Live Arcada, Gamer Pictures z róznych produkcji i Themes (tapety do dashboard'a), do drugiej natomiast - m in trailery gier i filmów, dema oraz trialowe wersja tytułów z XLA. Największym wzięciem cieszą się dema - każdy chętny moze sprewdzić przed zakupem np Fight Night Round 3, Ghost Recon Advenced Werfighter, Tomb Raidera i wiele innych

Microsoft Points - waluta, którą Microsoft stworzył na potrzeby usługi Xbox Live. Wszak łatwiej się wydaje coś nazywane "punktami", niż żywą gotówkę, prawda? Nawet pomimo tego, że właśnie za kasiorę owe punkty można kupić W chwili obecnej 1000 MP to koszt 8 i pół funta Przykładowe ceny gre na Xbox Live Arcada - od 400 do 1200 MP, utworek do Ridge Racer 6 - 60 MP, Gamer Picture agenta Thomasa z Condemned - 20 MP

Premium (Xbox 360 Premium) - jeden z dwóch (obok Core) zestewów, w jakich sprzedawane jest konsola Microsoftu W pudełku poza konsolą znajdziemy bezprzewodowego pada, dysk twardy 20 GB, headset do komunikacji podczas zabawy w Xbox Live, kabel composite/component z cyfrowym hubem optycznym, kabal sieciowy, a dodatkowo Gracze, którzy kupili pierwszą partię sprzętu, mogą cieszyć się z pilota.

Raputetion (Rap) - reputacja, wyznecznik tego, jek postrzegają Cię inni Gracze. Jest opisywane pięcioma gwiazdkami - ich ilość zalezy od tego, w jaki sposób zachowujesz się podczas gry online Po kazdej wspólnej sesji multi mozesz obdarować swojego partnera "recenzją" - albo pozytywną, albo negatywną, przy czym z tą drugą wiąża się nieco bardziej skomplikowana procedura Jeśli więc uciekasz z gry zanim dobiegnie ona końca, oszukujesz lub dopuszczasz się jakichs nieuprzejmości, zapewna odbije się to na wskaźniku Reputacji

Windowe Media Connect - epecjalny soft, który zainstalowany ne PC z Win XP SP2 udostępnia określone katalogi z PC naszej konsoli (Moje obrazy, Moje muzyka, itp) Dzięki temu mozemy przeglądać zdjecia i słuchać muzy zgromadzonej na PC bez wrzucania ich na HDD 360-tki - wszystko "streamowane" jest bezpośrednio z PC na TV. WMC mozne pobrać ze strony xbox.com/pcsetup - program nie obsługuje przesyłu filmów

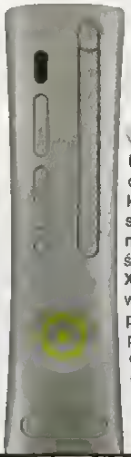


Windowe Media Center - epecjalna edycje Windowsa XP (Win XP Media Center Edition), umozliwiająca to co powyżej, plus streaming filmów (takze wysokiej rozdzielczości - to jedne z malo negleśnionych rewelacji X360) i przeglądanie stron www na TV

Xbox Live - znana użytkownikom pierwszego Xboxa sieciowa usługa Microsoftu, pozwalająca ne granie online, e teraz także zasysanie dem i innych dóbr, rozmewianie ze znajomymi oraz wiele innych czynności

Xbox Live Arcade - usługa, która swoją popularnością przebiła nawet oczekiwanie Microsoftu To proste, ele niezwykle miodna gierki, które można zassać za odpowiednią opłatą z Marketplace (lub tez wcześniej wypróbować, zesysając darmową wersję trial) Tytuły te dzielą się na kilke kategorii - akcje, karciane i planszowe, klasyki z automatów, logiczne, sportowe i strategiczne Na uwagę zasługuje zwlaszcza dział z coin-opami, gdzie mozemy znaleźć takie perełki, jek Gauntlet czy Smash TV. Popularność XLA caty czas rośnie, na co niebagatelny wpływ me fakt, że równiaz w nich mozna zdobywać achievemanty (tylko w pełnych wersjech gier)

Xbox Live Gold - płatna forma Xbox Live, rozszarzona względem wersji Silver o najstotniejszą opcję - mozliwość gry online Kazdy nowy użytkownik Xboxa 360 ma szansę na miesięczny, darmowy trial XL Gold Szczegóły i kwestia późniejszych płatności wyjasni Butcher w Kąciku Online za miesiąc



Xbox Live Silver - podstawowa wersje Xbox Live, całkowicia darmowa i dostępna od momentu podpięcia konsoli do Sieci i stworzenia swojego profilu. Silver pozwala m in. na tworzanie listy przyjeciół, ściąganie dem i zakup gier z Xbox Liva Arcade, wyeylanie wiedomości, a także granie w produkcje MMO, gdy juz takowe powstaną (jest to związane z osobnym systemem subskrypcji)

LICENCJA NA ZARABIANIE

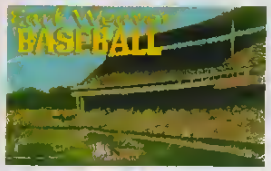
Amerykańska stacja telewizyjna NBC wykupiła za kilkanaście milionów dolarów prawa do transmisji igrzysk olimpijskich w Turynie. Liczono na sukces, tymczasem ludzie woleli oglądać tamtejszą edycję „Tańca z gwiazdami". Podobną porażką była gra Torino 2006. Powód? Prawdziwe pieniądze zarabia się gdzie indziej. Dlaczego żaden tytuł z ostatnich gier bazujących na olimpiadzie nie był dobry? Ponieważ na olimpijskiej licencji nie da się zrobić kasowej produkcji. Sport już dawno się skomercjalizował, wszyscy o tym wiemy. Wydawcy gier nie pozostają w tyle. EA nie jest zainteresowane robieniem gier o olimpiadzie, ponieważ najlepszym interesem jest inwestowanie w ligi sportowe. Właśnie dlatego za wyłączność na wykorzystywanie licencji ligi futbolu amerykańskiego NFL do 2010 r., amerykański koncern zapłacił 1 miliard dolarów! Licencje gwarantują EA, a także innym firmom, stały i pewny dochód, a wraz ze wzrostem popularności handheldów, gier na komórki oraz z nadchodzącymi next-genami pojawia się szansa na zarobienie jeszcze większej kasy.



ZENEK 2004 — SCENARIO: SCIEŻA — RYSUNKI: TORTUR — KOMP: FOTOSZOP

Diabeł tkwi w licencji

"It's in the game" - EA Sports wita szacownych Graczy właśnie takim hasłem. EA Sports jednak nie zawsze nazywało się EA Sports, a sport w grach wideo kiedyś wyglądał trochę inaczej. W latach 80. nikt nie myślał o licencjach - wystarczyło wydać gierkę pod tytułem Football i wszyscy się cieszyli. Ale rynek robił się coraz bardziej konkurencyjny, trzeba więc było wymyślić coś oryginalnego. EA (albo raczej Electronic Arts, gdyż wtedy nie używano skrótu) wpadło na pomysł, jak zdystansować konkurencję - należy wykorzystać znane nazwisko.



Tak powstał baseball o nazwie Earl Weaver Baseball (1987 r.). Nazwisko w tytule należało do ówczesnej gwiazdy tego stricte amerykańskiego sportu. Pomysł z wykorzystaniem popularności znanego zawodnika okazał się strzałem w dziesiątkę - gra sprzedawała się jak ciepłe bułeczki. Ale Earl Weaver Baseball dostarczył coś więcej niż tylko licencję. Po raz pierwszy dokonano symulacji całego sezonu, a Gracze mogli wybierać między trybem arcade a opcją managera. Co więcej, nowością był różny wygląd stadionów, synteza mowy oraz możliwość update'owania składów dzięki dyskietkom dostarczanym przez producenta! A więc znaleziono złoty środek - zadbanie o jak najbardziej rozbudowaną licencję i oddanie "realiów" dyscypliny poprzez prawdziwe nazwiska.

Inne firmy zaczęły kopiować pomysł EA, np. rok później Bethesda Softworks wydała świetne Wayne Gretzky Hockey. Tymczasem EA zaatakowało z kolejnym nazwiskiem - znany komentator futbolu amerykańskiego zaczął firmować grę John Madden Football, a w 1991 r. pojawiło się bazujące na licencji ligi hokejowej NHL Hockey. Gry sportowe za stanu Elektronikow sprzedawały się tak dobrze, że postanowiono stworzyć osobne studio, zajmujące się jedynie grami sportowymi. Powstało EA Sports Network (co miało kojarzyć się ze stacją telewizyjną transmitującą sport), które w 1994 r. przekształciło się w dzisiejsze EA Sports. Pierwszym wielkim sukcesem teamu pracującego pod nowym szyldem była FIFA International Soccer.



Na rynku rządziły już Kick Off i Sensible Soccer, ale magię prawdziwego (to słowo spece od marketingu podkreślali bardzo wyraźnie) futbolu miała dostarczyć FIFA. Gra wydana na Gwiazdkę 1993 r. okazała się kolejnym sukcesem EA - szczególną furorę zrobiła wersja na Segę MegaDrive. Następna część mogła pochwalić się 8 prawdziwymi klubami piłkarskimi. Od tego momentu rozpoczął się trwający do dzisiaj wyścig licencyjny, a coraz większe możliwości konsol jedynie w tym pomogły.

Show me the moneyyyy!

Cuba Gooding Jr. w filmie "Jerry Maguire" doskonale podsumował, co liczy się we współczesnym sporcie. Sekunda reklamy podczas Super Bowl kosztuje 63 tys. dolarów, a EA sprzedało ponad 35 mln egzemplarzy Maddena na całym świecie - te liczby działają na wyobraźnię. Właśnie dlatego EA rozpoczęło na nowo bitwę o licencje lig sportowych. Jednak inne firmy nie oddadzą tak łatwo pola gigantom.

Pierwsza starcia między wydawcami rozegrało się na poletku National Collegiate Athletic Association (NCAA). To amerykańskie stowarzyszenie sportowe dzierży prawa do adaptacji ligi studenckiego futbolu (NCAA Football) i koszykówki (NCAA Basketball). Futbol wpadł w ręce EA (aż do roku 2012, pod szyldem NCAA Football), natomiast z licencji studenckiej koszykówki będzie mogło korzystać zarówno EA (seria NCAA March Madness), jak i Take 2 (a raczej ich oddział 2K Sports z serią College Hoops). Zresztą w koszykówce uniknięto licencji na wyłączność - szefostwo NBA sprzedało prawa do adaptacji swojej ligi aż pięciu firmom. Gry na pełnej licencji NBA będą mogły robić EA, Take 2, Sony, Midway oraz Atari. W ten sposób NBA nie tylko zarobiło więcej, ale i zapewniło sobie kilka gier o własnej lidze. Jak twierdzi jeden z marketingowców NBA: "Z naszego doświadczenia wiemy, że konkurencja między wydawcami prowadzi do powstania lepszych tytułów".

Liga hokejowa NHL najwyraźniej jest pod wrażeniem pomysłu z NBA. Po zeszłorocznym strajku rozgrywki znów wystartowały, a wydawcy chcą zapewnić sobie monopol. EA miało zapłacić 44,2 mln dolarów za 6 lat wyłączności, ale część zarządu ligi chce przedłużyć kontrakt z Take 2 i powstrzymać dominację jednego wydawcy. Takiej polityki nie zastosowała liga baseballowa MLB, która podpisała 7-letni kontrakt na wyłączność z... Taką 2! Umowa ta obejmuje jednak tylko developerów niezwiązanych z firmami robiącymi konsole (third party developers), natomiast Sony albo Microsoft będą nadal mogły wykupić licencję MLB. EA nie jest zadowolone z takiego dealu, żartując, że Take 2 zapłaciło ogromną kasę za kontrakt, który nie jest kontraktem na wyłączność. Skoro Take 2 przejęło piłkę w dziale baseball, EA wykupiło licencję na kolejny odłam amerykańskiego futbolu - Arena Football League (AFL).

Natomiast z naszego punktu widzenia najczęściej adaptowanym sportem jest piłka nożna. Licencję FIFA Elektronicy będą dzierżyć tak naprawdę do końca świata (regularnie podpisywane są nowe kontrakty), zapewne podobnie jak i prawa do Pucharu UEFA, po tym jak przejęli je od Eidosu w listopadzie 2004 r. Teraz EA zapewniło sobie wyłączność na adaptację Mistrzostw Świata w Niemczech - 2006 FIFA World Cup pojawi się w kwietniu. W sumie EA została jeszcze jedna licencja - ESPN.

Entertainment and Sports Programming Network (ESPN) nie jest oczywiście ligą sportową, lecz doskonale rozpoznawalną w USA siecią kablową transmitującą sport. To właśnie gry Take 2 miały w tytule skrót ESPN. EA jednak podpisało umowę na wyłączność do 2020 r. (!) na używanie tej nazwy w swoich grach. Dlaczego? Take 2 jakiś czas temu postanowiło rzucić wyzwanie EA w dziale gier sportowych. Wygraną miał zapewnić talent 2K Sports, licencja ESPN i cena 19,99 dolarów (połowa normalnej kwoty). Ale nikt nie lubi konkurencji, dlatego rozpętała się wojna, a wojny zazwyczaj wygrywają najwięksi. Skoro nie można wygrać walki o licencję, pozostaje jedynie wykorzystać niszę.

Tiger lepszy od papieża

Ile mamy gier o ping-pongu? No właśnie. Dlatego Rockstar postanowiło uderzyć w ten segment rynku i zaserwować Graczom cyfrową wersję tenisa stołowego. Ubisoft, które w wyścigu o licencje udziału nie bierze, wykupiło prawa do wykorzystywania wizerunku ekipy koszykarzy z And 1 oraz podpisało umowę z głównym konkurentem Tigera Woodsa, Vijayam Singhem, na zrobienie o nim gry. Pałeczkę odbija jednak Tiger, który dzielnie promuje firmowaną swym nazwiskiem produkcję. W tygodniu premiery Tiger Woods PGA Tour 06, golfista zrobił tournee po wszystkich programach rozrywkowych w USA. W show Late Night with Conan O'Brien przygotowano promocyjny skecz, w którym Tiger ścigał się po Nowym Jorku z papieżem Benedyktem XVI o to, kto będzie mógł promować swoją grę w programie telewizyjnym (tak, papież też miał "własną" grę). Tiger wygrał.



Krykiet i rugby są w naszej części Europy 'dosc' egzotyczne, ale w byłych koloniach brytyjskich sprawa wygląda inaczej. W przypadku tych gier nie ma co liczyć na worki pieniędzy, ale ponieważ konkurencja praktycznie nie istnieje (jedynie Codemasters, jeśli chodzi o krykiet), EA postanowiło zaangażować się w wymienione dyscypliny. Jeszcze większą niszą jest futbol australijski (AFL - nie mylić z amerykańską ligą AFL). Temat jest do tego stopnia specyficzny, że EA zrezygnowało z wydawania gier o AFL, przekazując pałeczkę Sony, które to znowu oddało ją THQ. Prawa do lukratywnych w USA wyścigów Nascar wykupiło (zgadnijcie?) EA, odbierając je firmie Papyrus. Fani gier o Nascar robionych wczesniej przez Papyrus do dzisiaj bojkotują nowe produkcje EA. Można tak ciągnąć w nieskończoność.

Licencja sportowa daje firmie robiącej grę wszystko - pozytywne recenzje, możliwość podpisywania umów o reklamy ze sponsorami i, co najważniejsze, dobrą sprzedaż. A właściciele ligi mają złudną nadzieję, że firma wyda grę doskonałą. Oczywiście można zrobić produkcję bez licencji, omijając umowę na wyłączność i umieszczając np. jedynie część prawdziwych nazwisk. Tylko ile razy ludzie mówili: "Gdyby PES miał licencję FIFA..." Fani co roku będą sięgać po licencjonowaną serię, a twórcy mogą dzięki temu liczyć na stałe zyski. Zyski, które zostaną przeznaczone na produkcję innych gatunków gier oraz... wykupywanie kolejnych licencji (niekoniecznie sportowych - EA ma wyłączność na adaptację Bonda do 2010 r.). No ale przecież wszyscy kochamy łatwe pieniądze. □ [dzujo]

TO BYŁO GRANE

W bieżącym wydaniu "TBG" postanowiłem wrócić do tematyki "lewych" gier na Pegasusa i jego klony. W końcu to fragment konsolowej przeszłości sporej liczby Graczy w naszym kraju. Oprócz tego "Znajdź klucz", a już za miesiąc krótki szkic ewolucji 8 bitów i "słodka szesnastka". Pikselowych snów! [dżujo]

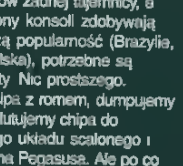
Piraty i Pegasus

Bazary utrzymują Pegasusa przy życiu



Kilka miesięcy temu, robiąc zakupy na jednym z krakowskich targów, zobaczyłem stoisko z gierkami na Pegasusa i jemu podobnym klonami. Podchodzę, a tu mały szok - na okładkach gier widać Larę Croft, Claire i Leona z RE2 oraz logo Theme Hospital. Oczywiście Tomb Raider nie wyszedł na NES-a (chyba że coś przespałem), a to, co zobaczyłem, było jedynie ciekawym "marketingiem" w wykonaniu osób robiących kartridże. Nie oznacza to jednak, że na Pegasusa nie pojawiło się kilka pozycji, które na tej "platformie"... tak naprawdę się nie ukazały.

Cofnijmy się do pierwszej połowy lat 90. NES i jego podróbki nie stanowią już dla hakerów żadnej tajemnicy, a ponieważ klony konsoli zdobywają coraz większą popularność (Brazylia, Finlandia, Polska), potrzebne są sprawne piraty. Nic prostszego. Kopiujemy chipa z romem, dumpujemy grę na roma, lutujemy chipa do odpowiedniego układu scalonego i mamy pirata na Pegasusa. Ale po co ograniczać się do jednej gry, skoro można zrobić składankę kilkunastu tytułów? Jednak na tym nie skończyła się fantazja hakerów - postanowili oni robić własne gry.



Wszyscy kochają Mario, ale gier z nim w roli głównej najwyraźniej było za mało. Dlatego też piraci postanowili wydać swoje sequele. Wystarczyło wykorzystać jakąś mało znaną platformówkę i wkleić do niej Mario. Tak było w przypadku "gry" (dla potrzeb artykułu nazywajmy te porty "grami") Rock Roll 3M, będącej zhakowaną wersją platformera Armadillo. Ekipa z Japonii wykorzystała postać Mario z Super Mario Bros. 3 i umieściła ją zamiast bohatera oryginału. Grałem w tę przerobioną wersję, prawie ją skończyłem. Co ciekawe, gra została opisana w magazynie Top Secret, a recenzent potraktował ten ewenement jako "nowe przygody hydraulika" od Nintendo. Fajnie.



oryginał



pirat

Super Bros. 6 - nie znacie? To przecież kolejna część przygód Mario, tyle że wszyscy bohaterowie dziwnie przypominają postacie z serialu "Animki". Zastosowano tę samą taktykę co powyżej, tym razem rippując grę Tiny Toons Adventure. Do tego typu przedsięwzięć umiejętności programisty nie były konieczne. Wystarczyło złamać kod gry, zamienić postać korzystając ze skryptów innego tytułu, a potem wszystko wsadzić do prackiego karta. W ten oto sposób powstało z 16 części "przygód Mario". Zauważcie, że w tytule tej gry nie pada słowo Mario, dzięki czemu hakerzy nie łamali praw autorskich. Dziwne, bo przecież ich gra raczej oryginałem nie była.

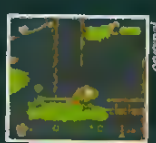


Mortal Kombat



Tekken 2

Każdy posiadacz Pegasusa chciał mieć Mortala, ale nie było to możliwe. Nie było to możliwe dla Nintendo, ale od czego są utalentowani piraci? Oto shot z konwersji dokonanej przez hakerów. Z wersji 16-bitowej wzięto tła, które po znacznej modyfikacji zostały wklejone do nowej gry. Animacja postaci musiała powstać od zera, natomiast muzyka z oryginału została skompresowana i zremiksowana. Gra skakała nieubłaganie, a fighterzy dysponowali zaledwie kilkoma ciosami. Jednak mieliśmy Mortala na Pegazie! Małym szokiem jest fakt, że wypuszczono także i mutację Tekkena 2 - 16 postaci, kiepskie tła, a nawet i pseudo-renderowane intro. A to wszystko na 8 bitach. Nie ma rzeczy niemożliwych.

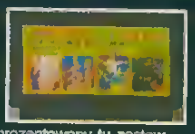


oryginał



pirat

Podobną technikę zastosowali Rosjanie, robiąc swoją mutację recenzowanego już w "TBG" Boogerman. Bazując na wersji ze SNES-a (zapewne ułatwieniem była dla nich podobna architektura obu konsol), udało się przenieść tego przezabawnego platformera do świata 8 bitów. Tła wyraźnie ucierpiały, ale sam bohater i jego przeciwnicy nie wyglądali źle. Po raz kolejny problemem była animacja. Nie wiadomo, dlaczego na okładce, zamiast postaci z gry, wklejono fragmenty jednej z reklam z filmu "Robocop".



Od 2 aż po 5.000 gier na jednym kartridżu - to był standard. Im więcej gier w tytule, tym więcej wersji z 99 życiami. Jednak zaprezentowany tu zestaw jest dość intrygujący. Oprócz Dragon Ball, mamy dwie ciekawe pozycje - Mario & Sonic 2 (po raz kolejny - celowo - zmieniono tytuł gry) oraz Street Fighter 56 (chociaż przy liczbie gier z tej serii, to wcale nie musiał być dowcip.).



Super Mario Sonik 2



Street Fighter II

Pierwszy tytuł nie jest cross-overem Mario i Sonica, a jedynie zhakowaną wersją gry Rescue Rangers 2 (znanej także jako Chip'n'Dale), gdzie zamiast dwiema wiewiórkami graliśmy Mario i żałośnie wyglądającym Sonikiem (nie było gry z Sonikiem na NES-a, zatem nie było skąd zrippować jego postaci). Dodatkowo w strasznie obciachowy sposób ukryto postacie wiewiórek z oryginału na ekranie tytułowym (widać im nogi!). Druga gierka to lewy port Street Fightera II na klony NES-a (zrobiony taką samą techniką co Mortal). Jednak ten tytuł jest specyficzny dlatego, że możemy zagrać także i Mario! Co ciekawe, Street Fighter 56 był piracką wersją innej pirackiej wersji (!), gdzie Mario się nie pojawił. Absurd całego zestawu potęguje fakt, że ostatnia gra - Revolution Heroes - była portem strzelaniny Guevara, w której graliśmy rewolucjonistą Che Guevarą oraz Fidelem Castro, walcząc o wolność na Kubie.



Donkey Kong Country był jedną ze sztandarowych pozycji na SNES-a. Piraci z Hong Kongu doskonale o tym wiedzieli i zrobili swój własny port części drugiej. I to naprawdę robiło wrażenie. Co prawda gra miała jedynie trzy levele, ale trzeba chyłić czoła przed zapałem twórców. Ten tytuł rzeczywiście wyglądał jak oryginał, chociaż hakerzy do budowy otoczenia wykorzystali także elementy z innych gier. Animacja postaci była poprawna, a w tle przygrywała zsamplowana muzyczka z oryginału. Szkoda, że Ninny nie zdecydowało się zrobić oficjalnej konwersji tego fenomenalnego platformera.



Super Mario World zapamiętano jako pierwszą rewelacyjną platformówkę na Super Nintendo. Udało się ją przenieść na klony NES-a. No, prawie, gdyż gra miała jedynie 4 światy. Jako że oprawa SMW była mniej spektakularna niż ta w Donkey Kong Country 2, konwersja wyglądała całkiem OK. W sumie laicy nie rozpoznałby, która wersja jest tą oryginalną - i o to hakerom chodziło. Osoby sprawdzające ten piracki produkt dokopały się ukrytych leveli - okazało się, że zhakowana wersja miała mieć wszystkie etapy, ale piraci zaprzestali prac nad grą. Terminy wydawnicze najwyraźniej obowiązują również i w „szarej strefie".



oryginał



pirat

To już prawdziwy kosmos i marzenie wszystkich fanów Mario. Konwersja Sonica z MegaDrive na konsolkę Nintendo z Mario w roli głównej! Pod tytułem Somari (połączenie imion obu bohaterów) znajdowała się cała gra, chociaż podobno wieszała się po ostatniej walce z Robotnikiem. Pikanterii całej sprawie dodaje fakt, że piraci nie zapomnieli o bonusowych etapach po zdobyciu wystarczającej ilości pierścieni oraz o wykorzystaniu muzyki i sampli dźwiękowych z oryginału. Trudno powiedzieć, ile zajęło zrobienie nowej wersji Sonica, ale zapewne tyle, co zrobienie własnej gry.



A własne, zupełnie własne gry hakerzy (jeśli można ich jeszcze tak nazywać) też robili. Najbardziej kultową pozycją z "gier własnych" był Kart Fighter, czyli bijatyka z postaciami ze świata Nintendo. Zanim jeszcze powstało Super Smash Bros., na piracich kartridżach mogliśmy spotkać Peach. Nie tylko zresztą ją, bo w grze mieliśmy 6 postaci do wyboru, z których każda nosiła odrobinę zmienione imię (licencja!) i wyglądała "trochę" dziwnie (szczególnie Donkey Kong). Jednak liczył się pomysł, a widoku Mario traktującego swojego brata z półobrotu nie dało się łatwo zapomnieć.



Grand Theftendo



Resident Evil

Patenty chroniące NES-a straciły ważność dwa lata temu. Teraz każdy może sobie dłubać w tej konsolce. Dzisiaj nie ma jednak sensu wydawanie kartridży z lewymi grami. Jednak to, co kiedyś miało przynieść kaskę piratom, dzisiaj sprawia frajdę amatorom i fanom. Bez wątpienia do tego grona zalicza się Brian Provinciano, który pracuje nad amatorską konwersją GTA3 na NES-a. Grand Theftendo ma być połączeniem fabuły części trzeciej oraz własnej inwencji twórcy. Bnan robi nową wersję GTA sam, więc trudno powiedzieć, czy uda mu się sfinalizować swój projekt. Na rynku krąży też chińska wersja Resident Evil, która mocno bazuje na RE z Game Boya Color (podobny, turowy system walki i rippy grafiki). Jednak ta pozycja wiesza się po kilkunastu minutach gry i należy ją traktować jako ciekawostkę. Patrząc na te wszystkie zhakowane wersje, można dojść do jednego wniosku (który to do serca powinni sobie wziąć twórcy nowych konsol) - każdą grę można wydać na stary system, trzeba tylko chcieć. [dżujo]

KONKURS ZNAJDŹ KLUCZ



Co kryje się za kluczem? Dzisiaj sporo o bijatykach, tak więc spróbujcie rozszyfrować nazwę tej kultowej chodzonej mordobijki. Odpowiedzi przysyłajcie na adres redakcji albo na maila dzujo@psxextreme.pl. Termin: 1 czerwca. Nagrodą jest Mini Dance Pad do gier tanecznych, ufundowany przez sklep PSX Extreme. Laureatem edycji z PE#103 jest Szymon Zalewski z Gdyni. Prawidłowa odpowiedź: Kid Icarus. Gratulujemy!



PSX NOT DEAD!

Marzec roku 2006 okazał się jednym z ważniejszych miesięcy w historii PlayStation. Sony zadecydowało, iż przyszedł czas na szarą konsolę. . Ogłoszono koniec produkcji (notabene, myślałem że już od jakiegoś czasu jej nie produkują, bo kupienie PSone graniczyło z cudem) Konsola była z nami od 3.12.1994 do 23.3.2006. Zapamiętamy ją na zawsze! (...) Pytacie często o najlepsze gry w poszczególnych gatunkach, więc postanowiliśmy robić krótkie przeglądy z charakterystyką najciekawszych tytułów. W bieżącej odsłonie PND skupiamy się na grach platformowych, które według wielu osob świadczą o potędze PSX-a. Dodatkowo przegląd podzieliliśmy na 2 części - w tym odcinku przedstawiamy najbardziej znane tytuły, zaś w kolejnym zaprezentujemy porcję tytułów mniej znanych, ale równie dobrych, a czasami nawet lepszych. Nie da się bowem ukryć, ze niewiele konsol otrzymało równie bogaty wachlarz platformerów, szczególnie 3D. Na PSX-ie znajdą coś dla siebie pasjonaci typowego skakania nad przepaściami i zbierania kryształów, jednak pokrzywdzeni nie będą również gustujący w platformówkach zahaczających o inne gatunki. bijatyki, przygodówki... Wielu z Was przegląd ten wyda się tylko stratą miejsca (to ci, którzy zaliczyli całą „bibliotekę" na PSone), jednak grono nowych posiadaczy używanych konsolek PSX/PSone na pewno skorzysta z tego materiału. [Loser]

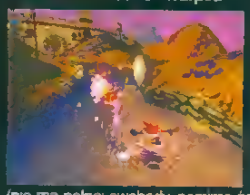
Według zg(Red.)ów

Niemal do końca ery PSX-a na łamach Extima pojawały się listy rankingowe wszystkich gatunków gier. Dla niezorientowanych przytaczam jedno z ostatnich zestawień platformówek (PE#42), co ułatwi zorientowanie się, które gry powinny być poszukiwane w pierwszej kolejności.

1. Spyro the Dragon; **2.** Crash 3 Warped; **3.** Medievil; **4.** Rayman 2; **5.** Heart of Darkness; **6.** Gex 3; **7.** Bugs Bunny: Lost In Time; **8.** Pandemonium; **9.** Tombi 2; **10.** Spider-Man.

Crash Bandicoot

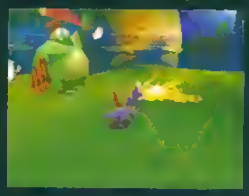
Crash Bandicoot,
Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back,
Crash Bandicoot 3: Warped



Przygody rudego kurokrada są bez wątpienia najlepiej kojarzone z PlayStation. Nie bez kozery - w końcu wielu Graczy uważało Crasha za nieoficjalną maskotkę szarej konsoli. W przygodach tego gościa uderzało przede wszystkim wszechobecne zróżnicowanie połączone z prostą strukturą gry (nie ma pełnej swobody, pomimo że gra jest zrobiona w technice 3D). Nieraz przychodzi skakać między przepaściami, innym razem wsiada się do myśliwca lub na grzbiet zwierzaka - wszystko jest czytelne i mało skomplikowane, przez co wciąga. Całość została okraszona przekonującą, cukierkową oprawą oraz dźwiękiem utrzymanym w podobnych klimatach, z charakterystycznymi motywami "bębnowymi". Pierwsza część Crasha jest najtrudniejsza, a zarazem najmniej zróżnicowana - polecamy ją bardziej hardkorowym Graczom.

Spyro

Spyro the Dragon,
Spyro 2: Ripto's Rage!,
Spyro: Year of the Dragon



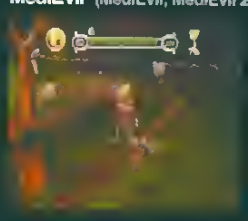
Smok o imieniu Spyro od zawsze rywalizował z Crashem o palmę pierwszeństwa wśród szarakowych platformówek. Niemniej Spyro różni się dość znacznie od Crasha. Owszem, tutaj również zbiera się różne popierdółki, zabija oponentów z wytrzeszczem oczu, jednak przestrzenie do eksploracji są zgoła odmienne. Postawiono tu na swobodę, które może niektórych Graczy zniechęcić do zabawy, inni na widok szybkiej i zwanowanej "kamery" poczują mdłości (jak Ścisra:). Smok biega szybko, kamera obraca się w różnych kierunkach i z dużą prędkością (niekiedy zachodzi konieczność obracania jej samemu), a światy są spore i można często stracić orientację, a w efekcie chęć do dalszej zabawy. W niektórych levelach pojawiają się mini-gry, stanowiące miłą odskocznię. Podobnie jak w Crashu, grafika jest cukierkowa, dźwięk - sympatyczny, zaś fabuła - infantylna. Za to miliony pokochały smoka Spyro ratującego swoich wielkich pobratymców.

Rayman (Rayman, Rayman 2)



Pierwsza część Raymana, jako konwersja, zawitała na raczkującym Szaraku. Była utrzymana w klimacie typowej platformówki 2D - kolorowej, nieco anemicznej, a jednak dość wymagającej. Po pewnym czasie Graczy uraczono wyjątkowo długo oczekiwanym trójwymiarowym hitem (port z Dreamcasta). Tutaj obszary były na tyle rozległe, a zadania tak zróżnicowane (m.in. skradanie się przed reflektorami), ze Rayman po części przypominał przygodówkę. Gra była połączeniem prostoty Crasha ze swobodą Spyro. Pod względem długości zabawy wypadał również imponująco, zaś wszystkie Lumy (świetliki) zbierali jedynie prawdziwi zapaleńcy - niektóre z nich trzeba było zebrać za pierwszym razem, w przeciwnym razie pozostawał restart levelu... Komiksowa grafika była na tyle udana, że gra wygiądała niewiele gorzej niż na Dreamcaście!

MediEvil (MediEvil, MediEvil 2)



Gra stoi na pograniczu dwóch gatunków - platformera oraz przygodówki. Jest skierowana raczej do starszego odbiorcy, który ulegnie czarowi fabuły oraz czarnego humoru, wszechobecnemu w tej produkcji. Obie części MediEvil zostały utrzymane w zabawnym, komiksowym stylu i całe szczęście, bowiem inaczej gra stałaby się konkurencją dla innych gier tego typu, np. Nightmare Creatures. Większość akcji rozgrywa się na cmentarzach, w katakumbach, lochach oraz średniowiecznych miastach, na które wyległy hordy nieumarłych. Głównemu bohaterowi przychodzi oczyścić z nich świat. Graficznie oraz dźwiękowo gra została należycie dopracowana, a o jej ponadczasowości świadczy port na PSP. MediEvil to obok kilku części Crasha i Spyro kultowa pozycja.

Gex

Gex,
Gex: Enter the Gecko,
Gex 3: Deep Cover Gecko



Pierwsza część to konwersja dwuwymiarowej platformówki z konsoli 3DO. Pojawiła się na początku egzystencji Szaraka i nie była takim hitem, jak jej dwaj trójwymiarowi bracia. Jak na platformera, gra jest wyjątkowo urozmaicona - i to urozmaicenie może niektórym nawet wyjść bokiem. Do rozegrania w każdej części jest kilkanaście tematycznych leveli: baśniowa kraina, statek piratów, level wojenny. Urozmaica to mocno rozgrywkę. Jaszczur jest zabawny, grypsuje i walczy jak Chuck Norris, tyle że ogonem. Zabawa jest dynamiczna i opiera się na znajdowaniu "tysiąca i jednej pierdołki", jak w Spyro. Większość oceniających gani Gexa przede wszystkim za mizerną oprawę dźwiękową, słaby framerate i manualną kamerę.



Croc (Croc: The Legend of Gobbos, Croc 2)

Croc był pierwszą sensowną trójwymiarową platformówką na konsole Sony. Gra skierowana jest do młodszych odbiorców (kolorowa, łatwa, z nieskomplikowaną mechaniką), więc pomimo pełnej swobody 3D, jest na tyle przystępna w odbiorze, żeby każdy Gracz wiedział, co, gdzie i jak ma zrobić. Z powodu grupy docelowej dizajn postaci występujących w grze jest, jakby to ująć, popierdółkowaty do bólu (w pozytywnym tego słowa znaczeniu). Dubbing wypadł nadzwyczaj dobrze (i z jajem). Niestety, sterowanie oraz kamera kuleją w obu częściach, co w wąskich korytarzach doprowadza do szewskiej pasji. Warto skusić się na drugą część, która powstała z myślą "więcej, ładniej, lepiej".

Tombi! (Tombi!, Tombi! 2)



Z pozoru infantylna i niaka, tak naprawdę jednak bardzo wciągająca i zróżnicowana gra. Bohater urzeka charakterem - czerwonowłosy jaskiniowiec z odkrytą klatą przypomina bohaterów starej platformówki 16-bitowej pt. Prehistoric. Tombi porusza się zazwyczaj w świecie 2,5D, jednak niektóre levele są mocno porozgałęziane, więc trzeba ostro kombinować (paleta światów całkiem zróżnicowana). Co jakiś czas przychodzi również zmierzyć się z mini-grą, którą może być np. pomykanie w wózku przez opuszczoną kopalnię czy obsługa katapulty. Szczególnie warta uwagi jest druga część serii - usprawniona graficznie oraz z bardziej rozbudowanymi levelami, zresztą nie tylko levelami - gra jest naprawdę bardzo rozbudowana w stosunku do konkurencji i daje masę radochy z zabawy. Tombi2 można określić mianem najbardziej niedocenianego platformera w arze PSona.

Spider-Man (Spider-Man, Spider-Man2)



Co prawda nie jest to typowa platformówka, ale znajdziemy tu wiele skakania. Pajęczarza zna każdy - śmiga po budynkach, snuje sieci i walczy z oprychami. Nie inaczej jest w grze. Chwilami więcej w niej walki, niż typowo platformowych zadań. Jednak skakanie między budynkami, ucieczki przed bossami oraz lawirowanie między laserami przypominają, z grą jakiego typu ma się do czynienia (current-genowe wersje Spider-Mana są nieco bardziej rozbudowane). Estetom do gustu przypadną spore lokacje, płynna animacja i ciekawa możliwości bohatera (przykiejanie się do ścian rządzi). Dla fanów komiksów radością będą bonusy w postaci np. okładek komiksów. Mimo że wydano dwie części, obie są bardzo podobne do siebie. Naszym zdaniem "jedynka" wypada nieco lepiej.

Pandemonium

(Pandemonium, Pandemonium 2)



Mimo że "jedynka" jest jedną ze starszych (obok Croca) gier w bieżącym przeglądzie, bez wątpienia zasługuje na uwagę. Szarakową tradycją niemal stał się fakt, że developerzy platformówek woleli środowisko 2,5D, ponieważ ułatwiało ono stworzenie przemyślanej mechaniki zabawy, napisanie silnika i stworzenie trójwymiarowego świata. W przypadku Pandemonium plan się udał i tym samym gra dała zielone światło innym produkcjom tego typu (jak Klonoa czy Pandemonium 2, już nieco gorsze niż pierwowzór). Niestety, kamera czasami potrafi ograniczyć widoczność, a sama ścieżka, którą podąża bohater, jest iście wąziutka (jak po sznurku). Do wyboru są dwie postaci, które oczywiście różnią się umiejętnościami.

ZAPRASZAMY DO REKLAMY



Przed Wami kolejna porcja nietypowych reklam - ponownie bryluje międzynarodowa agencja TBWA, której pokręcone pomysły mogliście oglądać takze miesiąc temu. I tym razem na tapecie ciąg dalszy owocnego kontraktu z Sony dotyczącego PlayStation 2. W tym wydaniu „ZDR" nie brak takze polskiego rodzynka - i to, trzeba przyznać, całkiem smakowitego, hehe Lupy w dłoń i szare komórki na baczność! □ [butcher]



▶ **Agencja:** TBWA Ileż to razy słyszeliśmy banialuki, że gry kształtują umysły młodych ludzi? Myślałem, że to bzdury - a jednak.



▲ **Agencja:** TBWA Jak lepiej ukazać piękna zimowych sportów, jesli nie przy pomacy gipsu? A co gdy chodzi o grę wideo? Nie tylko nogi ulegają kontuzjom w Alpine Racer 3...



◀ **Agencja:** TBWA. Kółko, kwadrat, X i trójkąt to czysta przyjemność igraszek Szkoda, że mąż już wrócił.



◀ **Agencja:** Lea Burnett, Warszawa "Palacy nie gęsi.." - przed Wami kreatywne umysły ze stolicy i babaa PlayStation. Jak to była? Gry robią nam sieczkę z mozgu?





▲ **Agencja:** TBWA. Kolejna zagwozdka marketingawych guru od PlayStation 2. Tytuł brzmi "Śpiąca królewna" - jest takze wrzeciona i zapewne przeklęty kaluk Ale osso chozi?

◀ **Agencja:** TBWA. To jedna z największych zalet gier - odpalasz swój ulubiony tytuł i przywdziewasz czyjąś skórę. Nawet krucha kobietka może byc umięsnianym madafaką.



▲ **Agencja:** TBWA Kolejny przedstawiciel serii "Welcome", czyli "Witajcie". Daleki jednak jestem od interpretacji Any ideas?



▲ **Agencja:** TBWA Przyjrzyjcie się dobrze. To małe, czarne to Śmierć, której ta niewinna piękność zabrała niedozwoloną kosę. Dzięki temu teraz może się z nią podrażnić. A Ty ile razy dziś drażniłeś śmierć na swojej PS2?



▲ **Agencja:** TBWA. Gdy masz PlayStation 2, wszystka dookoła wydaje się piękniejsze Na i zawsze pozostaje jeszcze wyobraźnia

MUZYKA gracza

Co za szalony miesiąc! W końcu doczekaliśmy się premiery długo oczekiwanego Elder Scrolls IV: Oblivion, co postanowiłem uhonorować recenzją soundtracku z gry oraz przybliżeniem postaci odpowiedzialnego za udźwiękowienie kompozytora! □ [mazzi]

Kompozytorzy



The Elder Scrolls IV: Oblivion Soundtrack

Jeremy Soule po raz kolejny podarował nam kawał porządnego, stworzonego zgodnie ze wszystkim obowiązującymi standardami soundtracku. Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że nie mamy tu do czynienia z żadną muzyczną rewolucją ani zaskakującymi innowacjami. Osoby "osłuchane" z tłem muzycznym w Elder Scrolls III: Morrowind mogą mniej więcej stworzyć sobie dźwiękowy obraz nowej produkcji. Wszystkich innych odsyłam do epickich brzmień z dzieła Petera Jacksona, czyli trylogii "Lord of the Rings". Soule bez wątpienia inspirował się tą serią filmów, tworząc muzykę wspaniale ilustrującą świat fantasy. Epickość, tajemniczość, emocje, bijąca z dźwięków mistyczna siła - tymi wszystkimi określeniami można opisać płytkę z muzyczną ilustracją świata długo oczekiwanej gry firmy Bethesda Softworks. Gdy usłyszałem opening Obliviona, czyli otwierający album kawałek 'Reign of the Septims" przed oczami stanęły mi długie godziny życia, jakie poświęciłem na rozkoszowanie się Morrowindem. Soule w znakomity sposób przerobił główny motyw z poprzedniej odsłony serii, nadając mu większą dynamikę i dramatyczny 'przytup". Słuchając go miałem nieodparte wrażenie, że kompozytor chciał przez to powiedzieć Graczom: "Myśleliście, że Morrowind był wszystkim, na co było nas stać? To był tylko aperitif! Teraz nadszedł czas na główne danie"! Tylko dziękować siłom wyższym, jeśli macie wrodzoną wrażliwość na muzykę i ponadto kochacie realia fantasy - naprawdę odlecicie ze sprawą takich magicznych kompozycji, jak "Watchman's Ease" czy "Wings of Kynareth". Powiem to wprost - nie oczekuję więcej od muzyki z gier. Prezentowany przez Soule'a poziom mnie całkowicie zadowala, bo tworzy utwory w taki sposób, w jaki sobie wyobrażam tworzenie klimatu w produkcji umiejscowionej w baśniowym świecie, gdzie czyni się stały użytek z magii oraz miecza. Jest fantazyjnie, jest mrocznie ("Deadra's Fight", "Bloodlust", "Fall of the Hammer", "Churi's Revenge"), ale - co najważniejsze - jest PROFESJONALNIE. Chcę więcej podobnej muzyki, bez dziwnych eksperymentów (vide ostatnie odsłony serii Wild Arms) i tworzenia po najmniejszej linii oporu. Końcową ocenę zawyzam, przyznając się, że to nieprofesjonalne z mojej strony. Soule trochę za dużo opiera się na swoich poprzednich dokonaniach, co każdy fan jego muzyki z pewnością wychwyci. Jednak z racji tego, że po odpaleniu Oblivion OST na porządnych kolumnach mój pokój zamienił się w bajkowy las, a na ścianie pojawiły się daedryczne symbole i starożytne runy przodków, nie potrafię ocenić tego albumu inaczej.

Ocena: ★★★★★

Lista tracków:

1	Reign of the Septims	1:50
2	Through the Valleys	4:19
3	Death Knell	1:09
4	Harvest Dawn	2:51
5	Wind from the Depths	1:42
6	King and Country	4:04
7	Fall of the Hammer	1:15
8	Wings of Kynareth	3:30
9	Alik'Wall	2:25
10	Tension	2:31
11	March of the Marauders	2:08
12	Watchman's Ease	2:05
13	Glory of Cyrodiil	2:25
14	Defending the Gate	1:21
15	Bloody Blades	1:14
16	Minstrel's Lament	4:41
17	Aurel's Ascension	1:04
18	Deadra in Flight	1:01
19	Unmarked Stone	1:05
21	Bloodlust	1:06
22	Sunrise of Flutes	2:56
23	Churi's Revenge	1:08
24	Deep Waters	1:10
25	Dusk at the Market	2:10
26	Peace of Akatosh	4:11



Jeremy Soule

Jeremy Soule jest doświadczonym muzykiem i kompozytorem. Stoi na czele firmy Artistry Entertainment, która zajmuje pozycję lidera w tworzeniu muzyki na potrzeby elektronicznej rozrywki. Kompania zawdzięcza ten zaszczyt doskonałemu udźwiękowieniu, osiągając poziom "filmowej jakości", nie odbiegającej niczym od muzyki znanej z kasowych produkcji kinowych. Jeremy tworzy soundtracki, które nacechowane są dynamizmem i głębokim brzmieniem. Co ciekawe, jego pełne patosu kompozycje nie zawsze wykonywane są przez prawdziwą orkiestrę. Z pomocą Soule'owi przyszła tutaj najnowsza technika, która pozwala mu na operowanie syntetycznymi instrumentami, potrafiącymi emulować dźwięk prawie 100-osobowej orkiestry symfonicznej. Jest to zapewne jeden z sekretów jego ogromnej popularności - dostępnymi środkami za dużo mniejsze pieniądze tworzy soundtrack, który potrafi być wręcz bezkonkurencyjny. Jego doskonała muzyka do gry Elder Scrolls III: Morrowind otrzymała nominację do nagrody "Najlepszy Growy Soundtrack Roku", przyznawanej przez serwis GamesIndustry. Soule jest również autorem muzyki do gry Harry Potter and the Chamber of Secrets. Jego współpraca z Electronic Arts sprawiła, że gra otrzymała nagrodę serwisu IGN w kategorii "Najlepsza Gra Przygodowa Roku 2002". W tym samym roku cztery inne tytuły z muzyką Soule'a zostały nominowane do finału Interactive Achievement Awards, imprezy sponsorowanej przez Akademię Sztuk Interaktywnych i Nauki. Ogromny sukces kompozycji Soule'a nie jest dziełem przypadku. Bierze się on z doskonałego zrozumienia specyfiki gier wideo, gdyż kompozytor od dziecka jest ogromnym fanem elektronicznej rozrywki. "Zawsze wydawało mi się, że w muzyce z gier brakuje dramatyzmu i większej intensywności. Postanowiłem to zmienić" - stwierdził w jednym z wywiadów twórca ścieżki dźwiękowej do Obliviona. Po ukończeniu szkoły średniej stworzył on eksperymentalne demo, które wysłał do Lucasarts i Squaresoft. Odpowiedziała mu japońska firma, proponując stworzenie udźwiękowienia do gry RPG Secret of Evermore. Soule, mimo ogromnego sukcesu jego muzyki, pozostaje dalej skromnym człowiekiem i zapalonym Graczem. W wolnych chwilach tworzy niekomercyjne remixy znanych kawałków, którymi hołduje m.in. twórczość Nobuo Uematsu.

NEWSY ze świata muzyki



Muzyczny kontrakt Microsoftu - gwiazdy wspomogą Xboxa 360

Angielska gwiazda pop, Natasha Bedingfield, będzie wspierać nową konsolę Microsoftu, rozpoczynając nowy etap współpracy giganta z doliny krzemowej i wytwórni muzycznej Epic. Nowy wideoklip do piosenki "Unwritten" miał swoją premierę na konsoli Microsoftu. Wokalistka weźmie również udział w turnieju "Game with Fame", gdzie w kwietniu rywalizować będzie przez Xbox Live z fanami gry Burnout Revenge.

Piosenka "Unwritten" znalazła się w notowaniu singli tygodnika "Billboard" na pozycji siódmej. O cztery oczka wyżej plasuje się w zestawieniu singli popowych, a wśród najchętniej ściąganych piosenek zajmuje piątą pozycję. Do tej pory "załadowało" ją w USA ponad 616 tys. fanów. Firma Epic ma zgodnie z podpisaną umową wysyłać użytkownikom Xbox Live specjalne materiały związane z promowanymi przez nich artystami, m.in. wywiady, materiały wideo oraz piosenki do ściągnięcia na HaDeka.

Użytkownicy Xboxa 360 oraz Xbox Live będą mogli przez rok korzystać za darmo z klipów wideo i innych produkcji artystów tworzących dla firmy Epic Records. Oczywiście nie chodzi tu o wszystkich wspieranych przez nią wykonawców, gdyż krąg zawęża się do wykonań 12 piosenkarzy - zwycięzców cyklicznego konkursu na "artystę miesiąca". Użytkownicy będą również mogli konkurować o możliwość rozegrania sieciowego pojedynku, gdzie w roli przeciwnika wystąpi jeden z zaproszonych artystów. Jak widać, Microsoft poważnie wziął się za eksploatowanie rynku muzycznego.

Zmutowany soundtrack do filmowej gry



● Kompozytor Chance Thomas zajmie się tworzeniem udźwiękowienia do nowej gry tworzonej na bazie filmowej licencji, opartej z kolei na serii niezwykle popularnych komiksów firmy Marvel. Grzmi to nieco zagmatwanie, ale w rzeczywistości przedstawia się dużo bardziej sensownie. Marvel w kooperacji z Activision zamierza wydać nową grę, która wykorzystywać będzie popularność serii filmów o przygodach profesora Xaviera i mutantach z jego niezwykłej szkoły. W maju ma miejsce premiera trzeciej odsłony wysokobudżetowego filmu, co otworzyło możliwość stworzenia growej adaptacji z udziałem zaangażowanych w obraz aktorów. Chance Thomas został wybrany na stanowisko kompozytora po sukcesie ścieżki dźwiękowej, którą usłyszeć można w grze Peter Jackson's King Kong. W zadaniu tym artysta zostanie wsparty przez profesjonalnych dźwiękowców z firmy Womb Music.

Czy koreańska piękność wystarczy, by "przekupić" Japończyków?



● Tetsuya Mizuguchi, twórca powstającej z myślą o konsoli Microsoftu gry RPG Ninety-Nine Nights, jest fanem pochodzącej z Korei wokalistki BoA. Piękne kobiety jest obecnie w szczytowej formie, pozostając bez przerwy na listach przebojów w Japonii (gdzie obecnie mieszka). Jej popularność stawia ją obok największych gwiazd japońskiej sceny muzycznej. BoA zaśpiewa przewodnią piosenkę do Ninety-Nine Nights. Jak widać, Microsoft nie daje za wygraną i nadal nie potrafi przyjąć do wiadomości, że mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni mają Xboxa 360 głęboko w ... tam, gdzie słońce nie dochodzi. Koreanka śpiewająca po japońsku? Sprytne posunięcie, Mizuguchi.

NEWSY NEWSY NEWSY NEWSY NEWSY

ReMiksy za darmochę

Tytuł: Gypsy Jazz
Gra: Super Mario Bros 2
Autor: Adrian Holovaty
Link: http://www.ocremix.org/songs/Super_Mario_Bros_2_Gypsy_Jazz_OC_ReMix.mp3

Opis: Koji Kondo z pewnością nie miałby nic przeciwko uhonorowaniu w podobny sposób słynnego utworku, który otwierał drugą odsłonę przygód dwóch hydraulików z Nintendo. Akustyczny remix nasuwa mi skojarzenie z zadymioną knajpką jazzową, gdzie do piwa można posłuchać świetnego zespołu muzycznego, improwizującego populame standardy. Świetnie przekształcono rytm, nadając mu jazzowego flowu. Doskonała robota!

Tytuł: Deux ex Herpa
Gra: Grandia 2
Autor: DerkeSword
Link: http://www.ocremix.org/songs/Grandia_2_A_Deus_ex_Harpa_(SecondSealMix)_OC_ReMix.mp3

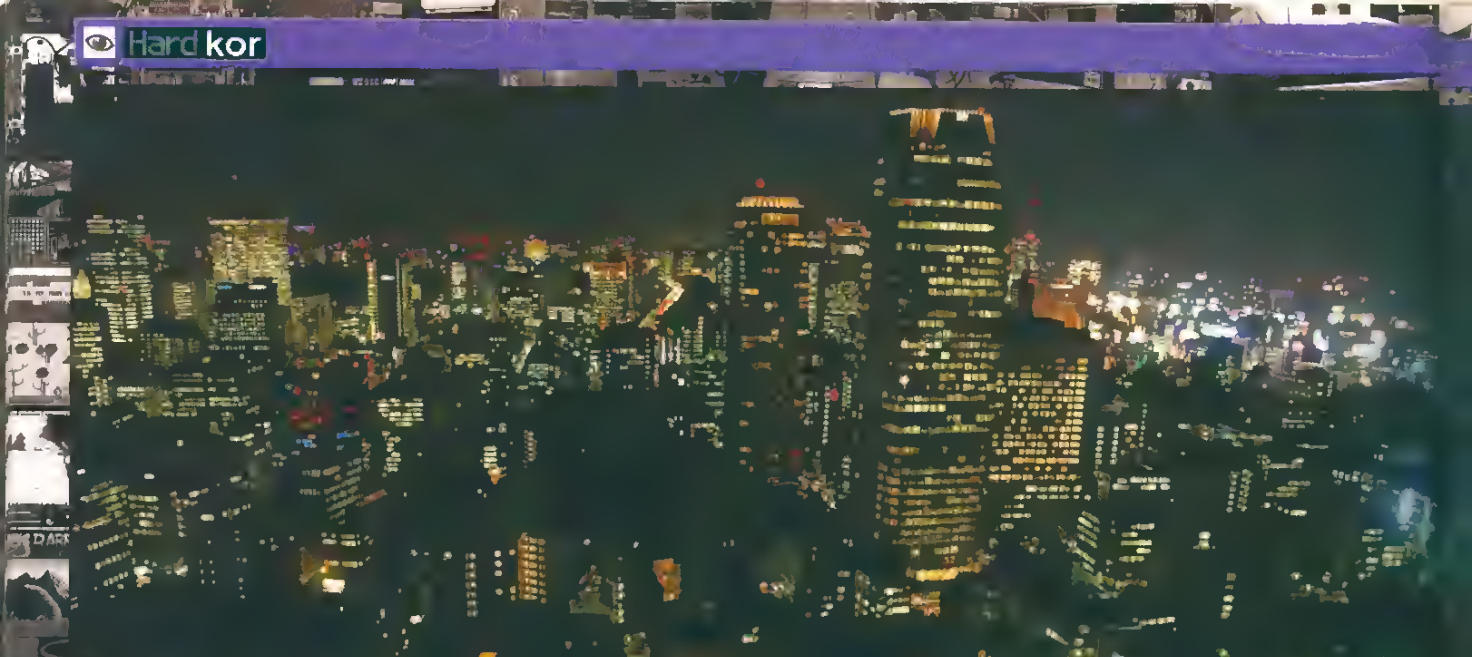
Opis: W kolejnym remixie przypominamy sobie kawałek 'A Deus' skomponowany przez Nonyukiego Iwadarę. Jego kompozycja przywołuje wokalny kawałek, który w oryginale śpiewała kapłanka Elena. Wspaniała instrumentacja, z wydającą się ponad wszystko poruszającą serce harfą i minimalistycznie potraktowanym, akompaniującym w tle fortepianem. Czadowa jest też zmiana rytmu w 1:17 i wmieszanie we wszystko quasi-industrialowych motywów. Świetna - bez wahania wrzucam ten kawałek do swojej podstawowej playlisty w Winampie!

Tytuł: Frame of Mind
Gra: Beyond Good and Evil
Autor: Aurora
Link: http://www.ocremix.org/songs/Beyond_Good_and_Evil_Frame_of_Mind_OC_ReMix.mp3

Opis: Ładny remix utworu pochodzącego z jednej z najbardziej niedocenionych gier ostatnich lat. Przede wszystkim chciałbym zwrócić Waszą uwagę na majaczący w tle kobiecy wokal, nucący fantazyjną pieśń bez słów. Utwór zaczyna się spokojnie, by w 2:46 minucie wejść w zasadniczą, dynamiczną fazę (perkusja i elektroniczne przejścia syntetycznych instrumentów). Trzyczęściowa budowa (intro, dynamiczne rozwinięcie frazy, wyciszone outro) świadczy o muzycznej świadomości remixera oraz jego profesjonalizmie. Ładny kawałek, z pewnością wart Waszej uwagi.

Tytuł: Bionic Electronica
Gra: Bionic Commando
Autor: Sephfire
Link: http://www.ocremix.org/songs/Bionic_Commando_Bionic_Electronica_OC_ReMix.mp3

Opis: Na koniec bieżącego wydania 'Muzyki Graczą' przygotowałem odrobinę oldskulu, sięgającego do czasów świetności kieszonsolki Game Boy. Jest to stworzony w nurcie muzyki elektronicznej remix znanej melodii, pochodzącej z kultowej gry akcji. Wszyscy miłośnicy 'starych czasów' docenią wspaniałe połączenie nowatorskich rozwiązań z dźwiękami zywcem zapożyczonymi z konsolki Nintendo. Jeśli poprzednie kawałki wprowadziły Was w błogi stan, ten utwór zdecydowanie pobudzi. Was na nowo do życia za sprawą bijącej z niego dynamiki! Inteligentne i bardzo pomysłowa aranżacja.



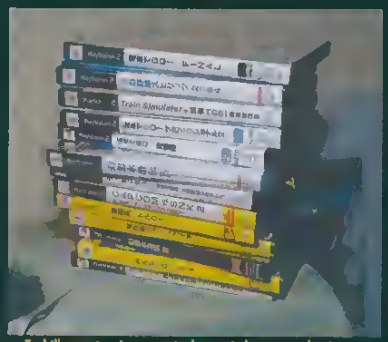
JAPOŃSCY GRACZE

ZWYCZAJNI, NIEZWYCZAJNI

Japonia gra inaczej. Nie od dziś ten fakt znany jest czytelnikom PSX Extreme. Kurs sterowanie koparką wielkołyżkową czy niezliczone aymulatory randkowe. Gry, w które w powszechnym mniemaniu nikt poza Japończykami by nie grał. Są też inne cechy charakterystyczne. Rozbudowana kultura saionów arcade, powszechny - nazwijmy to - infantylizm branży czy gremialne oiewanie obu Xboxów pomimo rozpaczliwych działań promocyjnych Microsoftu. Pomyślałem, że warto napisać tekst oparty na przemysleniach i obserwacjach, lecz nia tyle wyliczyć znane już fakty, co zastanowić się nad ich przyczynami.

Czy zastanawialiście się kiedyś nad robotami? Albo może mechami, bo i taka nazwa jest dosyć popularna. Takie wielkie, kroczące maszyny, broniące nas przed kosmitami albo po prostu walczące między sobą wielkimi mieczami i czym tam jeszcze popadnie. Otóż jak wiadomo, takie właśnie roboty są jednym z elementów charakterystycznych dla japońskiego, nazwijmy to, współczesnego folkloru. Nad siłą zakorzenienia się tego i podobnych mu fenomenów zastanawiałem się pewnego dnia, gdy spacerowałem po sporym dwupiętrowym sklepie (wielkości całkiem dużego Empiku) w centrum Osaki. Był on dla mnie o tyle zadziwiający, że w całości wypełniony był "popierdółkami" związanymi z popularną serią Gundam. Setki, a może i tysiące figurek, kostiumy, przybory i różne szpargały. Wszystko z motywami jednej z dziesiątek postaci lub mechów z uniwersum Gundama, których wielu mieszkańców tego kraju wymienia z równą łatwością, co fani bijatyk zawodników z Tekkena. Czy przesadzam? Niekoniecznia. Robotami atakowany byłem przez większość Japończyków, z którymi miałem okazję się zakolegować. Poczynając od ponad 30-letniego pracownika biurowego z Tokio, który podczas jednej z naszych rozmów, gdy pytałem go o lokalizację pewnych sklepów, wymieniał mi miejsca, gdzie znajdę świetna modele robotów, a kończąc na jednym z kolegów, który wielokrotnie katował mnia swoimi magazynami o robotach czy kolekcją swoich figurek. No bo sami powiedzcie, co może być bardziej cool od Gundama? Ba!

Z rynkiem gier wideo, w Japonii rozwiniętego jak nigdzie na świecie, sprawa jest dosyć podobna. Czasami miałem wrażenie, że jakkolwiek cała moda na tak zwaną globalną wioskę i westernizację współczesnej kultury jest faktem, to jednak nie sięga ona wszystkich zakamarków i w gruncie rzeczy jest całkowicie powierzchowna. Fakt, że słuchamy Eminema nie oznacza jeszcze, że nasza świadomość ukształtowana jest w ten sam sposób co u braci zza wielkiej wody. Człowiek podczas dorastania i wyrabiania własnych gustów i poglądów na to, co jest trendy, a co passe, poddany jest jednak przemożnemu wpływowi własnego otoczenia. A co jak co, ale otoczenie japońskiego nastolatka jest naprawdę unikalne i odmienne od naszego.



■ Te kilkanaście gier przywiozłem z jednego z pobytów w Japonii. Większość tytułów dosyć niszowa i wszystkie używane. Niemniej każdy był w świetnym stanie, a całość kosztowała mnie zaledwo ok. 350 zł.

Tutaj dochodzimy do kwestii gier. Bardzo popularne na łamach PSX Extreme jest określenie "w to nie zagra nikt poza Japończykami" lub coś zbliżonego. I rzeczywiście Jakkolwiek ludzie skłonni są do eksperymentowania, to ilu z Was wydałoby 200 zł na mangowy kurs podrywania dziewczyn? I to kosztem nowego Halo? Też byłem święcie przekonany, że to wymysł dla ludzi nudzących się ponad miarę albo nie mających co zrobić z pieniędzmi. Poglądy musiałem jednak pośpiesznie zweryfikować po zapoznaniu się z realiami lokalnego rynku. Zacznijmy od tego, że Japończycy niemal urzędowo po prostu się nia nudzą. Wszystko jedno, czy pracownicy biurowi, czy fizyczni. Uczniowie czy emeryci. Oni wszyscy cały czas coś robią! Sakramentalna odpowiedź "jestem wtedy zajęty" padała tak często, gdy pytałem o wolny czas, że nauczyłem się już z góry zakładać, że się pojawi. Dla mnie, człowieka wychowanego w systemie "leżąco-kombinatorskim", życie w podobnym tempie wydaje się jakimś niekończącym się koszmarem i prawdę mówiąc nieraz dziękowałem opatrzności, ze mam miejsce w takiej Polsce, do którego mogę wrócić. Nie dziwię się zatem zupełnie, ze szef Nintendo głosi tezę, ze klienci chcą szybszych i prostszych gier i na tym skupi się w najbliższym czasie jego firma. W tych warunkach facet naprawdę ma rację. I takie właśnie są w większości te nieszczęsne gry, których nikt poza Japonią nie chce wydać. Przyjemne umilacze czasu zmajstrowane z mrówczym zacięciem przez jedną z manufaktur growych. Umilacze w sam raz na jeden weekend, bo tyle dokładnie czasu zajmuje przeciętnemu Graczowi "rozwalenie" całego tytułu. Tutaj jednak warto zwrócić uwagę na kolejny aspekt grania w Japonii. Mam nieodparte wrażenie, ze de facto idzie się tutaj na ilość, nie jakość. Przypomina to trochę sytuację z Polakami, którzy nieraz kupują hurtem piraty, ewentualnie po prostu ściągają je z Internetu. W Japonii skala piractwa jest marginalna, ale są inne sposoby. Po pierwsze, na potęgę kupuje się używane gry, po czym po przejściu sprzedaje je do sklepu. Coś, co naszym rynku tez już się przyjęło, ale można zaryzykować stwierdzenie, że dla Japończyków jest to główny sposób wchodzenia w posiadanie gier. W prawie każdym sklepie z grami można odszukać półkę z "używkami", a niektóre punkty sprzedazy trudnią się tylko skupem i sprzedażą takich właśnie gier. Gorące tytuły można nabyć z drugiej ręki już na dzień lub dwa po jego premierze! Jasne, że wtedy upust w stosunku do "nówki" jest niewielki, ale pokazuje to tylko ruch, jaki panuje w Japonii na polu obrotu grami. Wśród wszystkich osób grających na konsoli, jaka poznałem w KKW, dla kazdej było to główne, jeśli nie jedyne źródło gier. Ceny są bardzo zróżnicowane, ale zakładając, ze nabywamy np. tytuł mający pół roku, to po jego przejściu i ponownym sprzedaniu nasz portfel będzia chudszy o jakieś 20-40 zł. Istnieją też wypożyczalnie gier, ale te wychodzą taniej tylko wtedy, gdy oddamy grę dosyć szybko. Większość woli więc sama decydować o tym, jak długo będzie bawić się danym tytułem.

Tak więc o ile piractwo w Japonii prawie nie istnieje (podczas wielu miesięcy przebywania w Japonii raz tylko natknąłem się na piracką płytkę), to jednak przeciętny japoński Gracz daleki jest od posiadania wielometrowych kolekcji gier. To fakt, że statystycznemu Japończykowi żyje się bardziej dostatnio niż Polakowi, ale trzeba tutaj brać poprawkę na wiele czynników. Koszty życia w tym kraju bywają horrendalne, a pensje, choć zauważalnie wyższe niż u nas, wcale nie mają się tak różowo w starciu z ekonomicznym koszykiem cen. Obracałem się w kręgach biedniejszych i średnio zamożnych obywateli i jakkolwiek byli wśród nich Gracze, żaden z nich nie mógł pochwalić się choćby namiastką hardcore roomu. Raz, że warunki lokalowe zazwyczaj mamy (lepiej już czuję się w naszych blokach z wielkiej płyty, nie wspominając o lepszych mieszkaniach), a dwa, że też nie ma czego kolekcjonować z uwagi na omawiany wcześniej system "kup/sprzedaj". Ktoś może w tym momencie stwierdzić, ze jak to, przecież właśnie w Japonii jest najwięcej maniaków, Graczy hardcore'owych i kolekcjonerów okologrowego złomu. Zgadza się, jednak nie wynika to z hipotetycznego zacięcia

japońskiego Gracza, ale zwyczajnie z samej masy, jaka tę społeczność tworzy. Zapewne większość z Was zna hasła pokroju "konsola w każdym domu", "grające babcie z dziadkami" czy "kup 10 kg ryżu, konsolę dostaniesz w prezencie". Jakkolwiek hasła te przesadzone i wyolbrzymiające nieco rzeczywistość, oparte są jednak na pewnych faktach. Granie w Japonii jest w zasadzie nie tyle modne, co po prostu naturalne. Naprawdę, w żadnym innym miejscu na świecie (zakładając, że oprócz KKW główne rynki to Europa i USA) nie dostrzegłem aż tak głębokiej asymilacji grania z codziennym życiem społeczeństwa. W zasadzie jedynymi poznanymi przeze mnie bliżej Japończykami, którzy na temat konsol pojęcia raczej nie mieli, byli ludzie starszej już daty - znajomi mojej rodziny, mający często około 60 lat lub więcej. Cała reszta albo mogła się pochwalić pewną konkretną wiedzą na ten temat, albo po prostu znała sprawę z praktyki. I choć fakt, że zazwyczaj to praktyka ograniczała się do pogrywania w wolne weekendy, to jednak tym bardziej widać dzięki temu, jak powszechna to tutaj forma spędzania wolnego czasu. No i skoro mamy do czynienia z tak dużą grupą ludzi, nic dziwnego, że jest większa szansa, że trafią się wśród nich prawdziwi hardcore'owcy. Zbieracze gadżetów z kolekcjami zajmującymi 3/4 ich małych zazwyczaj mieszkań czy tekkenowi wymiatacze, przed którymi drży nawet Mashter:).

użytkowników byłaby w Polsce mocno ograniczona z uwagi na fakt, że wielu fanów Ich Troje nie posiada konsoli czy PC. Ale tutaj właśnie wracamy do argumentu szerokiej populacji grających Japończyków. Wyobraźcie sobie, ile gier "Ich Troje" sprzedałoby się w Polsce, gdyby w tak wielu gospodarstwach domowych stała konsola. Pewnie znowu pokręcicie głowami twierdząc, że przecież to nie byliby "prawdziwi Gracze", tylko fani "Ich Troje" mający konsolę. Jednak tak się składa, że w Japonii mamy jak najbardziej analogiczną sytuację. Rynek tworzy masa ludzi posiadających konsolę, a nie masa "graczy" (cudzysłów celowy). Większość tytułów japońskich popierdółek niewiele nam mówi. Ale gdy zacząłem zaznajamiać się z lokalnym rynkiem medialnym, odkryłem, że całe multum tych gier opartych jest właśnie na jakiejś licencji. Może to być coś z anime, mangi, postać z programu telewizyjnego czy odnośnik do wielu innych marek, w które ten rozbuchany rynek jest niezwykle bogaty. I to dzięki temu gry owe znajdują dodatkowe grono odbiorców. Nic dziwnego, że sukces takich produkcji nie jest dla nas czytelny. Czy na pierwszy rzut oka Japończyk zrozumiałby, dlaczego tylu Polaków (przysięgam, że to ostatnie w tym tekście użycie tego dumnego przykładu) gra w "Ich Troje"?

Wśród polskich Graczy znane jest też zamiłowanie Japończyków do przesiadywanie w salonach arcade. I trzeba od razu zaznaczyć, że taka forma spędzania wolnego czasu nie jest kolejnym kaprysem, a normą wynikającą z wymienionymi od lat nawykami społecznymi. Salony gier wideo są przedłużeniem nadal niezwykle popularnych

Tylko tak naprawdę na dłuższą metę ginęli oni w tłumie przewijających się przez salon ludzi szukających szybkiej rozrywki. W Japonii salon arcade to nie jest "świątynia grania", jak to patetycznie ktoś określał te przybytki w naszej prasie. To po prostu miejsce spędzanie wolnego czasu, które doskonale wpisuje się w japoński lifestyle.

Tutaj warto szybko odnieść się do poniesionych na japońskim terenie porażek obu Xboxów. Wydawać się mogło, że X360 sprzeda się nieźle, bo tym razem Microsoft poczynił odpowiednio solidniejsze przygotowania, a i uderzył z dużym wyprzedzeniem w stosunku do konkurencji. Niewiele to jednak dało. Biały X sprzedaje się równie fatalnie, co poprzednik. Przejaw nacjonalizmu? Zemsta za II Wojnę Światową.)? Chyba jednak nie do końca. Microsoft ze swoją polityką nie pasuje po prostu do owego stylu życia niedzielnego japońskiego Gracza. Na Xboxie nie ma stosów "dziwnych" gier do wypróbowania, a polityka firmy skupia się na kilku hitowych produkcjach przy kompletnym braku "mięsa armatniego". Ktoś mi powie - Nintendo. Ale, ale! Gier na Nintendo wcale nie ma tak mało, jak się niektórym wydaje. Jest też dostępnych całkiem sporo owych enigmatycznych japońskich gier. Microsoft na tym polu poskąpił, sądząc, że Halo i Dead or Alive załatwią sprawę. Załatwią, ale tylko w przypadku tych Graczy bardziej na serio, a ja cały czas zmierzam do tego, że są oni tylko kroplą w morzu. Microsoft wysyłając flotę choćby i najpotężniejszych lotniskowców i krążowników zapomina, że wszystkie one mogą zwyczajnie zatonąć w japońskim oceanie przemysłu gier.

Można się zastanawiać, czy granie pełni jakąś szczególną rolę w życiu japońskiego społeczeństwa. Wydaje mi się, że nie. Japonia jest także rajem do miłośników motoryzacji, modelarstwa, komiksów, muzyki, filmu i wielu, wielu innych gałęzi rozrywki. Przyczynił się do tego olbrzymi sukces japońskiej gospodarki w drugiej połowie XX wieku. Rynek w pewnym momencie zaczął przypominać ten ze Stanów Zjednoczonych. Doskonały przykład rozdętego do granic możliwości kapitalizmu, w którym konkurencja rynkowa wymusza na firmach ostrą rywalizację. Statystyczny czytelnik PSX Extreme z pewnością może nazwać się mianem Gracza. Nic zatem dziwnego, że Japonia ma dla niego pewien mityczny wydźwięk. To przecież tam jest dla Gracza najlepiej. Ale podobne zdanie o KKW mają np. miłośnicy szybkich samochodów czy sklejanych modeli. Japoński rynek muzyczny jest drugi co do wielkości na świecie (po USA), zatem nic dziwnego, że jeśli się go spenetruje, znajdzie się sporo wartościowych pozycji. Dla mnie uderzające było to, że o ile granie jest tutaj tak powszechne, to jednak nie stanowi na szeroką skalę niczego "kultowego". Hardcore'owcy giną w tłumie casual gamersów, podobnie jak przemysł gier ginie wśród wielu innych, równie rozdętych niczym balon gałęzi rozrywki. Wydaje mi się zatem, że wypada skończyć z odbieraniem Japończyków jako dużego grona Graczy w naszym pojęciu tego słowa. Takich prawdziwych Graczy jest tam stosunkowo niewielu więcej niż u nas. Reszta to po prostu zwykli ludzie (OK, fani konsol też są zwykli, ale rozumiecie, o co chodzi), którzy robią praktyczny użytek z technologii. Trudno jednak mówić w tym wypadku o jakimś rozczarowaniu. Takie pragmatyczne podejście wydaje się bowiem dużo bardziej naturalne od tego, co znamy z własnego podwórka. □ [Awe]



■ Autor tekstu pogrywa z kolegą na bębnach. Ten popularny w Japonii automat spodobał mi się do tego stopnia, że kupiłem sobie wersję na PS2.



■ Hardcore Room japońskiego 20-latka? Bardziej realna wersja mitu "raju Gracza".

Nie dziwcie się zatem, że ktoś w Japonii sprzedaje gry wydające się dla nas tak mało grywalne. Przy tak dużym obrocie towarem każdy, nawet największy crap, znajdzie pewną grupę amatorów, którzy zechcą zobaczyć, co to też takiego. Tym bardziej że właśnie to duże grono grających sprzyja tym mniej znanym developerom. Bóg jeden wie, czym kieruje się niedzielny Gracz podczas wybierania, w co zagra w najbliższy weekend. Nie musi być to wcale opinia z najnowszego numeru Famitsu czy też wykazy hitów. Jasne, że najlepsze gry mogą liczyć na wielomilionowy nakład i krociowe zyski, ale mniejsze lub większe nisze znajdą się dla każdego. Ponadto sporą rolę pełni też lokalna moda. I tutaj chciałem na moment wrócić do nieszczęsnego Gundama, o którym wspomniałem na wstępie. Jak już pisałem, jest to w KKW seria niezwykle popularna. Trudno powiedzieć dlaczego. Po prostu jest. Co za tym idzie, gry oparte na tej serii mają gwarantowany niezły udział w wynikach sprzedaży. Grałem w kilka z nich i moim skromnym zdaniem były to straszne crapy. Ale dla Japończyka to nie jest ważne. Bo przecież to jest gra o jego ukochanych robotach! Graliśmy w jakąś "robocią" bijatykę w trybie co-op. Wystarczyło zapytać siedzącego obok partnera o to, którego z 40 robotów warto wybrać, na co otrzymywało się słowotok faktów, porównań i imion. Prawdziwy raj dla fana serii. Casual gaming w swoim najczystszym wydaniu. Zastanawiam się czasem, co by było, gdyby w Polsce wydać grę pt. "Ich Troje" - opartą na licencji pewnego czerwonowłosego typa i sprzedawaną za rozsądne pieniądze. Zapewne większość z Was krzywi się na samą myśl o czymś takim (bez urazy dla fanów Wiśniewskiego, po prostu jego zespół mi nie leży), ale jestem skłonny postawić kasę, że taki tytuł sprzedawałby się całkiem nieźle. Zapewne potencjalna grupa

lokali Pachinko. Odniosłem wrażenie, że większość Japończyków nie traktuje swojego domu jako miejsca azylu, w którym lubi wygodnie spędzać czas. W gruncie rzeczy w tradycji japońskiej dom nigdy nie spełniał takiej roli. Wolny czas spędza się głównie wychodząc na miasto. A tam już czeka cały szereg atrakcji. Początkowo nie byłem w stanie zrozumieć, dlaczego kolega wyciąga mnie na partyjkę w bijatykę 2D do salonu arcade, skoro dokładnie tę samą grę ma u siebie w domu na konsoli. Tym bardziej, że automaty wcale nie są tanie i w zależności od kosztów licencji jeden żeton to równowartość 50-300 yenów (czyli od 1,5 do 8 złotych). Ale Japończyk jest skłonny te pieniądze wydać, bo posłużą mu one do spełnienia swojego wzorowego wolnego popołudnia. A więc na dobry początek wizyta w knajpie, bo przecież z pustym żołądkiem nie można się bawić, potem nieco szarpania gałkami w salonie gier (tłukli mnie niemiłosiernie w tych swoich 2D fighterach, oj tłukli) i wreszcie wizyta w kilku sklepach, w których półki uginają się od przepychu gadżetów. Nie żeby kupić, ale żeby obejrzeć. Wertowanie stosów popierdółek i komentowanie ich "fajowości" było jednym z rytualnych aspektów spędzania wolnego czasu. Salony arcade doskonale wpisują się w ten model i z tego też powodu odwiedzane są przez szeroki przekrój społeczeństwa. Starsi mogą pograć w madżonga czy różnego rodzaju elektroniczne planszówki. Inni będą oblegać stanowiska z przedziwnymi kontrolerami (pistolet, karabin, gaśnica, bęben, gitary i wiele wiele innych) albo alejki zastanowione bijatykami czy różnymi Gundamami. Znaczna większość tych gier to tak naprawdę marne crapy (jak na nasze standardy). Te najbardziej gorące tytuły stoją zwykle na poczesnym miejscu. I to właśnie przy nich przesiaduje salonowa elita. Dosyć często odwiedzałem salony w czasie arcade'owej premiery piątego Tekkena. Przez niemal cały czas siedziała nad nim niewielka grupa tych samych Graczy. Na oko koleś mniej więcej po 20-25 lat. Skupione twarze i lekceważące spojrzenia. Wystarczyło zobaczyć, jakie combosy czesali swoimi zawodnikami, aby zorientować się, że to nieźli kozacy. To byli właśnie ci stereotypowi japońscy wymiatacze.

Kącik BIJATYK 91



Hej-ho hej-ho! W tym miesiącu "Kącik ..." wypchany po brzegi technikaliami - jest nie tylko Tekken, gdyż kontynuujemy sprawę Soul Calibur 3, na wyraźną prośbę wielu z Was. Poza tym prawdziwa niespodzianka - znajdziecie tu bardzo ładnie opracowane zestawienie programów telewizyjnych, na których można zobaczyć walki MMA oraz wrestling. UWAGA, zmieniły się negrody za Telextreme - teraz są to joypady MadCatz. Życzę miłej lektury i niekończących się powitań wiosny.

Odpowiedź na pytanie z TE#104: mocny oldschool, bijatyka „1 on 1" z barbarzyńcami, w której można było obciąć przeciwnikowi głowę, a ostatnim bossem był czerodziej, to oczywiście Barbarian. Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli Krzysiek Kacprzak oraz Michał Dzięcielski. Za miesiąc wracamy z Telextreme. □ [kali]



KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel. 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

Listy

"Cześć Kali. Słuchaj, jestem fanem serii SmackDown i mam do Ciebie pytanie. Wiesz może, czy na jakimś kanale TV pokazują te walki?" Rafał z Poznania

Pytało o to wiele osób, i to nie zainteresowanych samym wrestlingiem, ale też ogólnie tematyką walk MMA (czyli m.in. Pride FC, UFC). Z powszechnie dostępnych stacji proponuję przede wszystkim polski Eurosport oraz Polsat Sport - na tym pierwszym dość często można złapać walki K-1 (choć nie tylko, jeżeli chodzi o kickboxing) oraz bardzo wysoko cenione gale wrestlingu TNA Impact, na drugim zaś można trafić na Pride FC. Co jak co, ale w przypadku obu kanałów trzeba pochwalić wprost rewelacyjny komentarz. Poza tym TVN Turbo przymierza się do regularnych transmisji walk MMA, najprawdopodobniej skupiając się na UFC. Poniżej zaś przedstawiam bardzo przydatne zestawienie kanałów, na których można trafić na wrestling (credity za pomoc lacą pod adres WeeMana)

WRESTLING - STACJE OGÓLNODOSTĘPNE:

EUROSPORT:
- piątki, początek emisji między 20:30, a 21:30, TNA Impact

EUROSPORT 2:
- piątki, 18:00, Pro Wrestling Bushido

WRESTLING - STACJE NIEKODOWANE ZAGRANICZNE.

TELE 5 (dostępny analogowo i cyfrowo z satelity Astra 1)
- piątki, 22:00 WWE SmackDown! (godzinny skrót z tygodniowym opóźnieniem)

ITALIA 1 (dostępny cyfrowo z satelity Hot Bird)
- soboty, 20:10 WWE SmackDown! (godzinny skrót z tygodniowym poślizgiem)

THE WRESTLING CHANNEL (kanał dostępny cyfrowo z satelity Astra 2)
- stacja poświęcona wrestlingowi, która jest dostępna w niekodowanym sygnale na platformie Sky Digital, pokazuje ona głównie gale: ROH, CZW, FWA, NWA-TNA

THE WRESTLING CHANNEL RELOADED (kanał dostępny cyfrowo z satelity Astra 2)
- druga stacja poświęcona wrestlingowi, która jest dostępna dla wszystkich

MMA - STACJE OGÓLNODOSTĘPNE:

EUROSPORT:
- co drugi poniedziałek, około 20:30 Fight Club, a w nim głównie walki K-1 oraz różne ciekawostki i wywiady z zawodnikami K-1. Info: www.eurosport.com

WRESTLING - STACJE KODOWANE.

SKY DIGITAL (platforma nadaje cyfrowo z satelity Astra 2)

- Sky Sports 1, czwartki, 22:00 WWE RAW (powtórka 1:30)
- Sky One, soboty, 11:00, WWE SmackDown!
- Sky Sports 1, soboty, 22:00, WWE SmackDown!
- Sky Sports 1, czwartki, 7:00, WWE Classics (stare programy WWF, NWA i WCW)
- Sky Sports 1 (No Way Out, WrestleMania, Judgment Day, King of the Ring, SummerSlam, Unforgiven, No Mercy, Survivor Series)
- Setanta Sport (Royal Rumble, Backlash, Vengeance i Armageddon za dodatkową opłatą)

PREMIERE WORLD (platforma nadaje cyfrowo z satelity Astra 1)
- Premiere Sport 2, wtorki, 16:00, WWE RAW (powtórka o 23:00)
- Premiere Direkt 4 (wszystkie PPVa za dodatkową opłatą)

SOUL CALIBUR III — BUGI & BŁĘDY

Opracowanie: SAB & AMER & DI

Variable Cancel:

VC jest formą cancela animacji ciosu, rzutu lub postawy dostępną tylko w określonych sytuacjach, a także przy spełnieniu odpowiednich warunków. Wykonuje się go przez wklepanie [G]-d,d_g,g-N. Najprostszy przykład to oczywiście cancel pojedynczego ciosu już po jego wyprowadzeniu (Mitsurugi g,g+B VC Voldo <BS> t,t+K, VC itp). Najciekawsze efekty uzyskamy jednak wykonując VC natychmiast po chwyceniu przeciwnika rzutami wykonanymi z pozycji <BT> (czyli plecami do przeciwnika). Koniecznie sprawdźcie też działanie czegoś takiego: YunSeong vs ktokolwiek. Jako Yun wykonujemy <BT> A+G~VC~A+G. Chodzi o to, by podczas animacji „niewidzialnego" rzutu (tuż na początku) ponownie chwycić przeciwnika! Efekt? Heh, zobaczcie sami :) Proponuję poeksperymentować też z innymi postaciami.

Nieruchoma kamera (VC raz jeszcze):

Zasalamal vs ktokolwiek. Jako Zasa wykonujemy t,p+B+G, VC, t,p+B+G - czyli rzut, VC i natychmiast po nim kolejny rzut z którego przeciwnik wyrywa się wciskając w odpowiedniej chwili B. Po wyrwaniu kamera powinna zostać zamrożona (do normalnego stanu przywoła ją dopiero wykonanie kolejnego rzutu). Naprawdę wygląda to niesamowicie tym bardziej iż poruszając się teraz po arenie możemy wyjść poza kadr.

Gnouz Guard Impact:

Całość wygląda tak, nasza postać, mimo że trafiona w powietrzu, impactuje cios przeciwnika. Jak to zrobić? Przede wszystkim musimy odpalić cios o właściwości aGI i w momencie jego egzekwowania obarwać atakiem, którego nie jesteśmy w stanie odbić. Postać impactująca rozpoczyna lot, podczas trwania którego aktywne są klatki aGI z wykonywanego ciosu. Przykład: YunSeong vs SeongMina. Chłopak atakuje przy pomocy combo K,K,B (pierwszy cios trafia Minę podczas wyprowadzania ciosu p+K).

Ucieczki z gwarantów:

W momencie dobicia do ściany możemy wykonać dowolny cios z leżenia. Najlepiej zobrazować to na przykładzie Kilika vs. Ivy. Ivy uderza d+A+B, QCB+K w czasie trwania którego Kilik wykonuje wielokrotnie (można mashować) A+K.

Ivy w drugim porcie:

Zadaje większe obrażenia z niektórych gwarantów. Niestety. Wbicie miecza w ziemię (d/t_d_d/p+B+K) przy odpowiednich warunkach je nieco ponad 30 punktów więcej niż normalnie. Ze przykład może posłużyć CH d/t+K d/t+B+K - w pierwszym porcie zadaje 56, a w drugim 90 punktów.

Breakdance:

Do uzyskania tego buga potrzebna będzie Ci pomoc drugiego Gracza. W trybie Practice lub VS wybieramy Sophie dowolną drugą postać oraz arenę z wysokim ogrodzeniem. Teraz jako Sophitia wrzucamy postać przeciwnika na ścianę, kontynuując natychmiastowym d/p,d/p+B. Trafiony oponent szybuje wysoko w powietrze, by w chwili zetknięcia z ziemią wykonać technoll (kierunki góra lub dół) i... wyłądować w pozycji z nogami skierowanymi ponowo do góry (bez dotykania podłoża rzecz jasna)! Lewitujący zawednik może teraz natychmiast rozpocząć atak (wykonuj dowolne sekwencje ciosów) lub przejść do postawy dodatkowej (dzięki temu utrzymasz się długo w powietrzu). Zdecydowania jeden z najbardziej niezwykłych bugów ever!

Istnieje jeszcze jeden sposób na uzyskanie tego efektu - uniwersalny, dostępny dla każdej postaci, wymaga jednak odpowiedniego ustawiania zawodników względem ściany.

Zbugowany barek:

Kłania się Siegfried i jego p,p+K (uderzenie barkiem). To prawdopodobnie jedyny cios z gry wrzucający przeciwnika na ścianę (tylko z CH), po którym (pomimo ogłuszenia) każda wyprowadzana przez Siega kontynuacja może zostać zablokowana. Bug jak nic! □



A,A - h,h, NC
d+A - sl, TC
Wiadomo - podstawa w przerywaniu ataków oponenta, a także podstawowa kara po zablokowaniu ciosów z małym recovery.

p,p+A - m, DOSc
Bardzo dobry SS killer z większej odległości. Z bliska lepiej go nie robić, ponieważ bardzo łatwo go wtedy wySSować lub obejść za pomocą 8w. Cios jest bezpieczny na bloku, a po trafieniu na CH, jeżeli przeciwnik się nie ocknie z DOSa, posadzimy eleganckie combo.

d+B,K - sm,m, NCc RO
Pierwszy cios jest szybki, ale niestety zasięgiem nie grzeszy i dosyć słabo zbiera SS (jednak potrafi niezle trackować lewą stronę). Nigdy nie dokładaj drugiego uderzenia, gdy pierwszy cios wszedł na normal hit lub blok - strzał z bani jest karalny. Przeciwnik na bloku pierwszego może ponadto



RZUTY:

Podstawowe A+G/A+G~d to zdecydowanie żadna rewelacja, podczas gdy łączony B+G,d+B_d+A... Dzięki opcji VC dostępnej w sytuacji, gdy przeciwnikowi uda się wyrwać z kontynuacji, na gwarancie siada tu natychmiastowe t+[A] (plus kontynuacje) lub kolejny rzut!

CIOSY:

A,A - h,h, NC
Seria błyskawicznych „zagarniaczy", zawsze bezpieczna i przydatna. Po zablokowaniu pierwszego, przeciwnik nie może schylić się pod drugim ciosem, z trafieniem natomiast mamy inicjatywę.

d/t+A,A - L,m, TC(1), TJ(2), NC, KND
No pain, no gain! Oba segmenty są tu niestety karalne, ale low schyla się błyskawicznie, a do tego świetnie łowi SS/8w w prawą stronę. Przydatny także na wstających.

p,p+A - m, TC
Podstawowy zjadacz 8w na większych odległościach. Nie jest może jakoś super szybki, ale nawet w razie bloku nie łatwo będzie Cię ukarać (z trafieniem mamy przewagę). Nie stosuj z bliska, bo jakość zawartego tu trackingu spadnie praktycznie do zera.

t+[A] - h, SPS, TC
Atak bez straty na bloku, za to z ogromną korzyścią na trafieniu. Niemożliwe? A jednak! Tak właśnie działa charge'owane t+A tej panny (łapie też lewą stronę 8w). Fakt, niełatwo będzie posadzić go w przeciwnika (brak szybkości), jeśli jednak postarasz się pomieszać nim choćby po udanym GI (stosuj zamiennie z rzutem, lowami oraz bezpiecznym atakiem na mid)...

p+A,B - h,m, NCc, DOSc(2)
Seria szybka i względnie bezpieczna (nawet na bloku). Dzięki znacznej przewadze można próbować dalszego naporu.

B,B - m,m, NC
B,K - m,h, NC
Najprostsze z możliwych naturali, ważne przez wzgląd na bezpieczeństwo i przewagi (głównie B,B). Kontynuacja z K odwraca przeciwnika, jednak w bliskim przewag/strat wychodzimy tu raczej na zero.

SOULCALIBUR III

Opisy pozostałych postaci znajdziecie w Poradniku Extreme #8 oraz w PE #10-1

Lizardman

Autor: ARAMIS

Najbrzydsza z ślóstr po kiepskim występie w SC2 powraca do składu jako pełnoprawne postać. Jaszczur zmienił się troszeczkę od czasu pierwszego Soul Calibura, głównie z tego powodu, że Namco starało się, aby każda z siedmiorzyczek walczyła całkowicie inaczej.

spokojnie wySSować drugie uderzenie. Dyńkę dokładaj tylko i wyłącznie wtedy, gdy zobaczysz, że pierwszy cios siedzi na CH (nie martw się - spokojnie zdążysz zauważyć, czy był CH) - całe NCc zadaje ładny damage i daje RO.

t+B - h, FSc
Szybki high o niezłym zasięgu (Lizard "doskakuje" do przeciwnika). Cios całkiem fajnie trackuje prawą stronę Lizarda, ale jest lekko karalny. Na CH mamy gwarant.

8w d/p_g/p+B - m, TC, JG, SCUB-Lv3
8w d/p_g/p+[B] - m, TC, JG, GC, SCUB-Lv2
Bardzo dobra wybitka, która na hicie zawsze gwarantuje solidny zestaw. Wersja bez charge'a jest karalna na bloku, natomiast wszystkie wersje mają zerowy tracking lewej strony Lizarda (niestety). Bardzo dobry TC.

WS K,K,K - m,M,m,M,m,m, TC(1), TJ(2,3), NCc, RO
Całość jako NCc kroi ogromny damage, a jako że pierwszy cios jest dość szybki i jest TC.. Brzmi pięknie, ale niestety nie ma różu bez kolców - cały zestaw jest bardzo liniowy, ponadto przeciwnik może się nam wciąć pomiędzy pierwsze a drugie K. Używać z rozwagą.

p+K - m
d/p+K - m
Bardzo dobre ciosy - szybkie, rdące na mid oraz bezpieczne na bloku. Potrafią zabrać z SS-a w prawą stronę Lizarda (lewą p+K czasem złapie). Idealne narzędzia do poke'owania i dziobania energii (p+K zadaje nawet dużo damage'u, jak na tak szybki cios). Zdecydowanie warto używać.

8w d/p_g/p+K - M, FSc, TJ
Szybkie i bezpieczne kopnięcie o fajnym zasięgu. Można je wySSować w prawą stronę jaszczura. Na trafieniu mamy imponującą przewagę.

A+B - M, FS, TJ, FrC
Dobry, bezpieczny, mający fajny zasięg i stabiutki tracking szlag. Jest świetny do przeskakiwania lowów, ponieważ kletki TJ występują tutaj praktycznie od samego początku.

A+K - h, FS
Z racji zdradliwej animacji jest dobrą opcją po GI.

B+K - m, aGI-v, FrC
Ciekawa opcja defensywna - okno aGI jest całkiem spore, a ponadto gdy uda nam się "wyłapać" za pomocą aGI atak przeciwnika, mamy wtedy gwarantowane AT z t,t+K. W zwykłej wymianie ciosów raczej nie polecam, ponieważ atak jest dosyć wolny i liniowy (oczkolwek na bloku jesteśmy bezpieczni).

A+G - throw
Ring-outuje, jeżeli Lizard po swojej lewej stronie miał krawędź.

OCB+B+G - throw
Najsilniejszy rzut jaszczura.

A+G_B+G (z prawej strony)
Umożliwia kombinowanie z BT (VC rzutu, BT B+K_d+B itd.).

OCF - <CRWL> - stance, TC
Postawa Lizarda. Niestety, płyną z niej dosyć ubogie możliwości. Jej plusem jest możliwość robienia natychmiastowych ciosów z postawy, bez konieczności przejścia do <CRWL>. Po wejściu w postawę można ją na początku animacji natychmiast odwołać za pomocą VC, można ją też normalnie scancelować (G) i wtedy Lizard znajdzie się w FC. Jaszczur może również w <CRWL> poruszać się w przód i w tył.

OCF~<CRWL>A,B - m,m, NC, TC(1), FrC(2), BN(2)
Szybka, ale bardzo ryzykowna seria (bolesne kary obu hitów, ponadto pierwszy cios można spokojnie SSować w prawą stronę Lizarda). Zestaw może przynieść zarówno korzyści, jak i szkody.

QCF~<CRWL>B - m, LS, FSc, RO
QCF~<CRWL>B,B - m, AT, BN
Fajny, ale niestety karalny cios. Można go SSować/obejść 8w w lewą stronę jaszczura. Lepiej stosować wersję z AT, chyba że chcemy wyrzucić oponenta z ringu.

QCF~<CRWL>K - m, RO, TC
Strzał z bani o dobrej szybkości i statusie TC. Niestety, 8w zjada go jak chce (SS trackuje). Zadaje spory damage jak na cios o takim speedzie, ale dla "równowagi" jest karalny.

To by było na tyle o Lizardzie - jak widać nie jest on jakąś wybijającą się ponad przeciętność postacią. Ma nawet silne gwaranty, ale niestety jego minusem są lowy oraz niewykorzystany potencjał postawy dodatkowej.

GWARANTY:

A+K t,t+K
A+B d/t+B
p,p+B, QCF~<CRWL>K_p,p+A+B
B+K (trafione aGI), t,t+K
<CRWL>B,B, QCF~<CRWL>K
CH t+B,t,t+K
CH t+B+K, t,t+K
CH QCF+A,B, QCF+K
CH p,p+K~p, p,p+B

ŚCIANY:

<CRWL>K (wall) 8w d/p_g/p+B, JG
CH t+B QCF~<CRWL>K (wall)
QCF~<CRWL>B,B,
QCF~<CRWL>K
CH t+B <CRWL>K (wall) 8w d/p_g/p+B, JG

Sophitia

Autorzy: AMER & SAB
support: ARAMIS

W ramach krótkiej oceny możliwości nowej Sophii: najlepsze ciosy karzące przeciwnika na opóźnieniach, zdradzieckie lowy, genialny reversal, bolesne naturale oraz JG. Jest też co prawda odrobina karalności... ale w SC3 to i tak przeciąt standard. Cholernie grywalna postać!

(możesz próbować szybkiego d+A, B+K lub innego ciosu z unikiem).

d+B,B:t - m,m, NCc, JF, KND(3), AT, TC(1-2)
Szybkość pierwszego uderzenia i znaczek NCc czynią z tego kompletu niezwykle groźną broń. Jak wszystkie zestawy zakończone babskim Deathfistem, także i tu po bloku drugiego mamy tomot (pojedyncze d+B nie jest karalne), tak więc kontynuację polecam dopiero po zlokalizowaniu „plamki" CH (zdążysz to zauważyć).

t+B - M, FrC
Świetna customowa kosa z przewagą (liczne FT) i priorytetem. Jest szybka, bezpieczna i zbiera z gleby - czego chcieć więcej?

p,p+B - M, RO, KNO
Podstawowy upper, ciut wolny, ale zawsze bezpieczny i z bardzo dobrym zasięgiem. Wybija wysoko, pozwalając na eleganckie komplety, do tego świetnie trackuje uciekających na lewo od Sophii. Uwaga - atak ten nie schyla się nawet przez chwilkę (pomimo złudnej obecności klatek TC).

d/t+K - L, KNDc
d/t+[K] - L, KNO
Przy pierwszym mamy minimalną ryzyko (lekko karalny, szybki i z gwarantem na CH) plus kilka klatek przewagi przy trafieniu. Wersja ładowane jest zawsze bezpieczna, niezależnie od countera posyła na gwarant oraz (co najważniejsze) uniemożliwia ucieczki przy pomocy 8w (świetna opcja po zbiciu).

t+K - L, aGI-h(l)
W ofensywie nie jest niczym rewelacyjnym (brak szybkości + karalność), jednak jako aGI sprawdza się wyśmienicie i właśnie w taki sposób powinieneś starać się go wykorzystać. Po zbiciu mamy gigantyczną przewagę i gwarant na <AS> B:t.

p+K - M
Solidna pressa o bardzo małym opóźnieniu. Całkowicie bezpieczna i natychmiastowa. Do stosowania w zwarciu (uważaj tylko na SS).

g+K,K - m,M,M, NC, RO(3), KND(3), TJ
Bezapelacyjnie Twój najlepszy atak TJ (błyskawiczne klatki skoku). Karalny jest tu dopiero drugi kick, ale dzięki możliwości nieznacznego opóźniania zawsze zdążysz zobaczyć, czy g+K trafiło i ewentualnie dopiero wtedy kontynuować (elegancki lot na RO).

t,t+K - m, LSc
Kopnięcie średnio szybkie i karalne, ale... Sprawdź w ramce „gwaranty", jakiego kalibru zestawem będziesz mógł poczęstować przeciwnika, jeśli tylko posadzisz je na CH. A zatem nie nadużywać, ale też nie zapominać (bez CH mamy przewagę, a zasięg samego kicka też nie jest najgorszy).

A+B - GI-m/sm/sl
Solidna opcja defensywna! Do wykorzystania jako jeden z najlepszych reversali w grze. Okienko GI jest duże, więc ze stosowaniem go nie powinno być żadnych problemów. Po zbiciu Sophie wykona jeden z trzech ataków (zależnie od rodzaju ciosu, który udało nam się przechwycić).

A - mocarna opcja! Błyskawiczna piącha, stun i combo za ponad 100 pkt (siada tu całe p,p+B+K,A,B i JG)
B - akcja identyczna jak po d+B~g+B,A,K
K - noga i szybkie <AS> B, całość za blisko 7 dych

Uwaga - jeśli uda Ci się zreversować cios przeciwnika znajdując się na maksymalnej odległości, Sophitia nie wykona żadnego ataku, jedynie odpychając oponenta. Siedzi tu oczywiście <AS> B (ratuje jedynie GI/VC), a że odległość jest odpowiednia, możesz kontynuować kolejnym <AS> B:t.

WS [A]+[B] - UB-m, TC, CS
Bezsprzecznie Twój najważniejszy whiestandingowy atak (także szybka wersja, tu jednak ostrożnie - nie jest bezpieczna). Możesz próbować zasypywać przeciwnika frametrapowymi customami (p+K, d+A, WS B itp.), starając się prowokować zbicie lub po prostu dłuższy blok. Tu nie pomoże mu nawet 8w/SS.

B+K,B:t - m,m, NCc, TJ(1), TC(1-2), JF
Przydatny, jeśli tylko spodziewasz się podcięcia/vertykale (jest jednocześnie TJ i SS). Szybkością jednak nie grzeszy (przeciwnik czasami zdąży uratować się blokiem), warto więc wiedzieć, że początek jest bezpieczny (zawsze) i spokojnie da się zlokalizować pojawienie ewentualnego CH (w razie czerwonej „chmurki" błyskawicznie dokładasz B:t).

t+B+K - m, TC, RO, KND
Tarcza to obok d/t+A najważniejszy atak schylający - natychmiastowy i bezpieczny. Trafiając posyła na RO lub combo z udziałem ściany (lot jest pokaźny, a recovery bardzo przystępne).

A+K - h, RO, KNO
A+K,K - m, RO, KNO, TC
Pierwsza wersja to prawdziwy majstersztyk, a to głównie za sprawą obrażeń (wraz z <AS> B) oraz znacznej przewadze w razie blokuu. Drugi jest podatny na SS (blok = sytuacja neutralna), ma jednak bardzo dobry zasięg, a że wychodzi nieco wolniej, nie raz uda Ci się posadzić go po GI.

d,d+[B] - h, TC, RO, KNO, GC
Pamiętacie, jak bardzo stresującym zagraniem potrafiło być umiejętnie wykorzystane t+[B] Yuna z SC2? Umiejętnie, tzn. z rozwagą, np. po GI, gdzie dzięki opcji ładowania wymuszało się na przeciwniku natychmiastową reakcję. Szczerze mówiąc, wersja z tarczą wydaje się być jeszcze lepsza: schyla się, ma bardzo dobry zasięg, a przyjęta chociażby na blok daje nam bolesny gwarant (<AS> B:t jako najmocniejsza opcja po GC), o ścianie/RO w razie trafienia nawet nie wspominając.

ANGEL STEP (<AS>):

Znany również jako crouch dash. Schyla się, umożliwiając jednocześnie błyskawiczne zamknięcie dystansu. Co ważne, <AS> Greczynki posiada wbudowane okienko eGI (tuż na początku animacji - działa na wszystkie skierowane na high ciosy), a także pozwala na płynne łączenie go z kolejnym <AS> (jesteś bardzo nisko, przez co nie sięgnie Cię nawet część horyzontalnych midów) oraz specjalnym Side Stepem (bardzo groźna opcja - jeśli udało Ci się ominąć nim cięcie przeciwnika, bardzo często posadzisz tu jeszcze rzut). Co do samych zagrań natomiast:

A,A - m,L, NC, KND, RO, TC, TJ(1)
Cięcia są szybkie lecz zawsze ryzykowne (recovery jest tragiczne). Na szczęście elegancko łapią lewą stronę 8w.

B:t - m, JF, TC
Trzon defensywy (kary!) tej panny. Po bloku zawsze fruniesz (coś za coś), ale pchnięcie wyprowadza się natychmiastowo, wchodząc na najmniejsze nawet opóźnienia przeciwnika. Koniecznie opanuj timing JF-u Sophii to jednak podstawa.

B~[g]+B,A,K - M,m,m, RO, KNO, NC, TC(1), TJ(2-3)
Sena ta sporadycznie sprawdza się po GI, choć i tak jest to bardziej udziwnienie, niż coś naprawdę użytecznego.

K - M, RO, KNO, TC, TJ
Cios karalny i średnio szybki, przez co „w rankingu" wypada raczej przeciętnie. Można próbować „wredzenia" na RO (czasami działa).

Ataki dostępne po <AS> g_d:

A: patrz <AS> A
B. dostępne także z pozycji wyjściowej p,p+B+K,A,B
K: neutral [G] g+K. Posadzony w plecy pozwala na gwarantowane d+B,g+B,A,K

GWARANTY:

d,d+A, d/t+K
d/t+[K], p,p+B
t+[A], d+B,g+B,AK
WL A, p,p+B
WS A+B_[A]+[B], p,p+B
A+K, <AS> B (szybko)
d,d+[B] (na blok), <AS> B:t
A+G,d, d/t+B_QCF+K (drugi tylko w niektóre postacie)
<AS> B (dystans), <AS> B:t
CH t+A,B, d/p+B
CH d/t+K, p,p+B
CH t+K (lub jako aGI), A,A_<AS>B:t
CH t,t+K (dystans), <AS> B, <AS> B:t
CH t,t+K (blisko), <AS> B:t

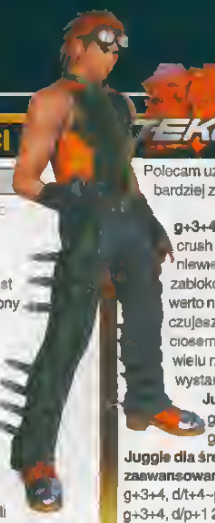
ŚCIANY:

Nie ma miejsca na rozpisywanie się, warto więc zapamiętać, iż po niemal każdym ciosie wrzucającym oponenta na murek spokojnie uda Ci się dołożyć <AS> B:t (koniecznie z JF!), czy też ew. d/t+[K], p,p+B (proste i przyjemne, wymaga jednak ciut większej odległości od ogrodzenia).

FRAME TRAPY:

A,A, d+B_B_QCF+B_QCF+A_p+K_[rzut]
d+A_FC A, p+K_p,p+K_WS A_WS B_QCF+B
p,p+A,
d+B_B_QCF+B_QCF+A_p,p+K_d+K
p+A, d+K_d+B_B_p+K_d+A_QCF+B
t,t+A, d+K_d+B_B_p+K_QCF+B_p,p+K
t+A; d+B_B_QCF+B_d+K_p+K
t+B:
B_d+B_t,t+K_p,p+K_d+A_p+K_QCF+B
K: p,p+K_d+A_p+K_d+B_B_d+K
d/p+K: p,p+K_d+A_p+K_B,B_d/p+K_d+K
p+K, d+A_d+B_p,p+K_QCF+B_p+K
g,g+A:
QCF+B_QCF+A_QCF+K_d+B_d+K_p,p+K_B
d/t,d/t+A,
t+B_p,p+K_t,t+K_QCF+B_QCF+A
WS K: p,p+K_d+B_d/p+K_p+K_d+K_B
A+K (na blok): d+A
t+[A] (na blok), d+A (zderzenie z najszybszymi d+A)

OPIS POSTACI TEKKEN 5 CZ.7



HWOARANG

Poziom trudności w opanowaniu: **zaawansowany**

Hwoarang to jedna z najlepiej przemyślanych postaci w T5. Jest super silny, ale także super złożony i wymaga od Gracza czegoś więcej, niż 5 ciosów na krzyż, które można nieprzerwanie stosować chełpiąc się z fatalnych wins'ów. Nie polecam tej postaci początkującym, czy nawet przeciętnym Graczom.

LFF - Left Foot Forward - czyli lewa noga z przodu
RFF - Right Foot Forward - czyli prawa noga z przodu
LFS - Left Flamingo Stance - czyli lewe flamingo
RFS - Wright Flamingo Stance - analogicznie prawe flamingo

LFF stance (w tej pozycji jesteś najczęściej i w niej znajdziesz kilka pożytecznych ciosów)

d/f+2 - najszybszy standerdowy Juggle starter wybijający stojących. A w przypadku CH również kucających. Bardzo przydatny głównie jako kara na opóźnieniach przeciwnika. Jest niekaralny, a jedyna zasadnicza wada to mały zasięg
Juggle dla początkujących:
d/f+2, 3,(3),3,3 (42 dmg)
d/f+2, 4,4,4 N 3 (41 dmg)
Juggla dla średnio zaawansowanych:
d/f+2, p+1,2,3,1, p,p+1,2,3,4 (48 dmg)
d/f+2, p+1,2,3,1, d/p+3+4 (46 dmg)
Juggle dla zawansowanych:
d/f+2, 2,4,2,p+3~g/p+3,4,3 (56 dmg)
d/f+2, 2,3,1,p,p+1,2,3,1, p,p+4 (51 dmg)
Juggle dla maniaków:
d/f+2, 1,2,3,1, 2,3,1,d/p+3+4 (56 dmg)
d/f+2, 1,2,4,2,p+3,1,pp+4 (55 dmg)

f+3 - chyba drugi najważniejszy juggle starter. Ma duży zasięg, jest na mid i tak jak w poprzedniej części zbiera z ziemi, co czyni go konkretnym ciosem. Niestety jest karalny na bloku (-15), dlatego trzaba uważać z używaniem go. Można opierać na nim swoją grę, ponieważ jest idealny po uniknięciu ciosu, czy też w sytuacjach, gdy przeciwnik wypuści się ciosem w powietrza.
Juggle dla początkujących:
f+3, 3,(3),3,3 (45 dmg)
f+3, 2,3 1, 2,3,4 (49 dmg)
Juggla dla średnio zaawansowanych:
f+3, 3~4, 1,2,3,4 (61 dmg)
f+3, 3~4, d/p+3+4 (60 dmg)
Juggle dla zawansowanych:
f+3, 3+4, 2,3,1, p,p+4 (64 dmg)
f+3, 2,4,2 p,p RFF 3,4,3 (56 dmg)
Juggla dla maniaków:
f+3, g+4,2, p+3~g/p+343 (63 dmg)
f+3, g+3,1 p,p+2,3,1, pp+1,2,3,4 (68 dmg)

p,p+3 - bardzo wazny atak dający Ci przewagę na bloku, a to oznacza, za mozesz atakować dalej. Dobry zasięg, uderza na mid, trafia zawsze turlających się po ziemi, a gdy trafisz tym przeciwnika znajdującego się w powietrzu, dobijasz go do ziemi uniemożliwiając techroll - moza okazać się bardzo przydatne, jeśli masz dobrze opracowana okzeme

1,2~3_4 - szybki atak rękami, po którym stajesz w zależności od wyboru w prawym lub lewym flamingo. Podstawe w T4. Tutaj z uwagi na moc high crueh'ów musisz uważać. Najlepiej jest nauczyć przeciwnika, że nie moze Cię atakować po 1,2 poprzez wyprowadzenia p+3 z lewego flamingo, które jest nieprzerywalne i potem atakować na zmianę z innymi ciosemi z flamingo.

3~4 - dwa szybkie kopniaki zadające dobry damage, mające niezły zasieg, priorytet i małe opóźnienie w przypadku zablokowania.

Polecam użyc od czasu do czasu, tym bardziej z uwagi na wbudowany low crush.

g+3+4 - Twój zasadniczo najlepszy low crush. Jest trochę wolny, ale masz tylko niewielką stratę w przypadku zablokowania go, więc zdecydowanie warto nadużywać (szczególnie, gdy czujesz, za przeciwnik będzie atakował ciosem na low). Nie posadzisz po nim wielu rzeczy, ale to co siedzi, jest wystarczająco mocna
Juggle dla początkujących:
g+3+4, d/t+4, 4 (36 dmg)
g+3+4, d+3,4 RFS t+3 (41 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych bądź zaawansowanych:
g+3+4, d/t+4~p~2 p+3~g/p+343 (59 dmg)
g+3+4, d/p+1 2,3,1 pp 1,2,3, LFS 4 (55 dmg)

d/t+3 - dobry cios na low za średnim zasięgiem. Bardzo dobrze sprawdza się jako high crush. Daje przewagę na trafieniu (nieprzerywalne WS+1+2) i posiada przyswajalną stratę na bloku

ws+4,4 - jeden z najlepszych ciosów Koreańczyka. Używaj zawaze, kiedy się tylko da. Mozasz karać nim zablokowene niska ciosy. Po trafieniu uzyskujesz niezłą przewagę i mozesz atakować dalej np. d/t+2_d/t+4, czy ciosami z RFF. Zagranie to jest całkowicie niekaralne na bloku.

d/t+4~4_~p - pierwsza kombinacja to dwa kopniaki uderzające low, high - tak, jak w T4. Przytrzymania p po d/t+4 jest jednak lepsza, ponieważ zostajesz w prawym flamingo i masz dużą przewagę pozwalającą na dalsze atakowania. Podstawową seną jest low-mid-high d/t+4~p~d/p+4~2, zostajesz w RFF i możesz atakować dalej np. tym samym jeszcze raz i nieobyty z Bobem przeciwnik nie będzie mógł wiele zrobić do momentu, aż nie zacznie blokować pierwszego lowa

SS+4 - najlepszy cios na low Hwo. Daje znaczną przewagę na trafieniu, po którym przeciwnik zmuszony jest zgadywać. Mozesz wymieniać po tym rzuty, a jak bedzi coś naciskał nie wahaj się użyć RF p+4~4. Największa zaleta tego ciosu, to bezbolesna kary po trafieniu na blok. Jeśli uderzysz tym na CH próbuj
CH SS+4, RFF 3,4,3
CH SS+4, d/t+4~p~2, p+3~g/p+3,4,3

p+1+2 - najsilniejszy cios rękoma. Polecam używać szczególnia przeciw często przechwytującemu Twoje kopniaki Kiogowi. Przy normal hicie uzyskujemy przawagę, a po trafieniu na CH mamy w nagrodę stuna i aplikujemy np.
CH p+1+2, d+3,4,3 (50 dmg)
CH p+1+2 d/t+4~p~2, p+3,g/p+3,4,3 (66 dmg)

p+2 - szybki cios ręką na mid, używa się go najczęściej po stepie w prawo, ponieważ przedłuza on tym samym SS. Ma bardzo dobry priorytet i świetnie zbiera z uniku, więc mozesz używać bez obaw. Zostajesz po nim w RFF. Jeśli natomiast przytrzymasz p, Hwo wróci do pozycji wyjściowej

p+4 - kopniak na high, po którym od razu znajdujemy się w RFS. Ja najczęściej stosuję go po SS w lewo.

g+4 - kopniak, po którym zostajamy w RFS, uderza na mid i jest low crushem, sprawdza się jako początek customów

t+4 - szybki i silny cios ne high, przydatny głównie jako kara po zblokowaniu ciosów z opóźnianiam mniejszym niż -15

d+3,4 - ta kombinacja zmienia się coraz bardziej z części na część. Tym razem pierwsze uderzenie to low, drugie - high. Na CH wchodzą obydwa. Po drugim zostajesz w RFS. Przydatne, poniawsz nie mozna się schylić pod drugim ciosem, gdy pierwszy trafi. Używaj kiedy tylko się da!

g/p,4 - Hwo dostał ostatecznie flagowy Tekkenowy cios nogą, a otrzymał go, gdy juz nie jest mu do niczego potrzebny. Opóźniona forma hop kicka przydaje się jedynie jako gwarant po zablokowanych podcinkach z konkretnym lagiem.

p,d,d/p+4 - czyli podniebna rakieta. Zasadniczo uderzenie o ziemię powinno spowodować automatyczne K.O. u spadającego z wysokości trzeciego piętra przeciwnika, ale Ty nie możesz przecież pozwolić dotknąć mu juz ziemi. Po tej wybitce możesz wpakować praktycznie wszystko, poza długim unblockiem. Powinieneś używać jej jednak z rozwagą, ponieważ ma kilka poważnych wad takich jak np. to, że łatwo jej uniknąć, jak też fakt, że w przypadku zablokowania narażasz się na poważne kary (-17 robi swoje). Sytuacja zmienia się, gdy opanujesz wersję JF-electric (just frame). Skyrocket, którą wykonuje się poprzez dokładne wciśnięcie p,N d/p+4 (ważna jest, aby w środku kombinacji był nautral i zaby 4 została wciśnięta minimalnie szybciej niz d/p). Dodatkową zaletą tego juggle startera jest to, że bierze o 2 punkty więcaj, czyli 25 dmg i ma znacznie mniejsze opóźnienia na bloku). Muszę też zaznaczyć, że po tej wybitce nie ma juggli dla początkujących, ponieważ żaden początkujący Gracz nie potrafi tego wykonać
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p,N~d/p+4, p+4,2 p+3, g/p+3,4,3 (70 dmg)
p,N~d/p+4, p+4,2 p+3 1, p,p+4 (68 dmg)
Juggla dla zawansowanych:
p,N~d/p+4, 3+4,3~4,(p),2, p+3,g/p+3,4,3 (79 dmg)
p,N~d/p+4, 3+4,3~4, p,p, d/t+4,p,3 (80 dmg)
Juggle dla maniaków:
p,N~d/p+4, t,t, 3~4, 3~4, p,p, d/p+3+4 (86 dmg)
p,N~d/p+4, p,N~d/p+4, 1,2,3,1, p,N~d/p+4 (65 dmg)

Tutaj kończy się lista dobrych ciosów z pozycji LFF - teraz przechodzimy do RFF. W RFF jesteś bardziej mobilny, ponieważ Twoja doskoki i odskoki mają większy zasieg, niz zwykle p,p i t,t. Taraz najważniejsze ciosy z tej pozycji

RFF p+4~4 - odpowiednik t+3 ze zwykłej pozycji różni się jednak tym, że nie zbiera łazących przeciwników oraz lapie łapie unikających graczy. Po trafieniu zostajesz w RFF
Juggla dla początkujących:
p+4~4, p+3, 4 (48 dmg)
p+4~4, t+3 t+4 (51 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p+4~4, p+3,1 p,p 1,2,3 LFS 4 (58 dmg)
p+4~4, p+3,2, 2~3 (57 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
p+4~4, p+3,3+4,2,p+3~g/p+3,4,3 (67 dmg)
p+4~4, t+3 2,3,1 p,p+4 (62 dmg)
Juggle dla maniaków:
p+4~4 g/p+4~p2,2, 2~t+4 (50 dmg)
p+4~4 g+3,1, 2,3,1, 1,2,3LFS4 (70 dmg)

RFF 3,4 - nowa sana. Pierwszy cios jest midowy i zbiera leżących, natomiast drugi idzie na high i zostawia nas w RFS. Polecam szczególnia pierwszy cios na leżących, ponieważ seria ta podnosi zła wstających z ziemi przeciwników, umozliwiając dodatkowy damage

RFF 3~4 - Backlash, czyli slawna obrotówka. Najmocniejszy pojedynczy cios koreańskiego wojownika. Sam cios został osłabiony za względu na znaczną poprawę wysokości uderzeń - czyli nie ma już tak, że przeciwnik, który kuca, zostanie trafiony "Naprawiona" została także trafienie na clean hicie. Obrotówka nie trafia już ZAWSZE na clean hit zabierając 54, taraz z większą odległosci zabiera jedynie 36 damage. Nowoscią jest także przejścia do RFS w połowie animacji ciosu. Jest to szczególnie przydatne w juggliach i do zmylenia przeciwnika, który najczęściej widząc, ze nie trafiłeś, spróbuje kontratakować i wtedy nadziewa się na błyskawiczne ataki z RFS (polecam RFS d/p+4). Nowością jest też to, że przeciwnik moze techroilować po trafieniu, co niweluje stare malutkie gwarancki

p+3 - przejścia do lawago flamingo, duży priorytet i przewaga na bloku czynią ten cios bardzo użytecznym

p,p+3 - nowy cios, który jest chyba najlepszym z tych nowych. High crush, duży zasięg, dobija lazących, dużo zabiera i umozliwia juggle. Powoduje także guard braak i zostawia przeciwnika w pozycji kucającej. Jedyną wadą jest opóźnienie w przypadku trafiania na blok (-12). Z juggli polecam najbardziej RFF p,p+3, d/t+4~p, 2 p+3~g/p+3,4,3 za 63 damage lub dla początkujących RFF p,p+3, d/t+44 za 40 dmg.

4 - kop na high. Użyteczny, ponieważ mozesz szybko przajść do RFS, a w przypadku CH pokusić się o juggle dla początkujących RFF ch 4~p,3 (35 dmg) lub trudniejszy RFF CH 4~p SS, 2, p+3, 4 (45 dmg)

t+3 - odpowiednik t+4 ze zwykłej pozycji, jednak widocznia lewa noga na CH jest lepsza, bo powoduje stagera identycznego jak ten, którego dostawało się po zwykłej 4 na CH w czasach T3/TTT. Czyli bolasna comba z p,p+4 (62 dmg + przeciwnik odwrócony do Ciebie plecami) wróciły. Najlepsza jednak jest to, że jaśli przeciwnik się nia położy, to siedzi duza wybitka!!!

t+4 - ciekawy cios wymijający wiele ciosów, tym razem na mid, czyli polecam od czasu do czasu użyć

To były najwazniejsza ciosy z 2 "zwykłych" pozycji. Taraz przechodzimy do lewego i prawego flamingo. **LFS** uzyekujemy poprzez p+3, ze zwykłej pozycji **RFS** uzyskujemy poprzez p,N 4 lub p+4 Z RFF

Wbraw wszystkiemu co możasz myśleć, najważniejsze są w obydwu pozycjach zwykła puncha, czyli 1 z LFS i 2 z RFS. Na blok dają one astronomiczną wręcz przawagę 5 klatak, uniemożliwiając normalnemu przeciwnikowi ataki.

Analogicznie mamy też z lewego flamingo LFS d/p+3, czyli mid, który w przypadku trafienia kucającego przeciwnika powoduja stagera i znaczną przewagę (polecam rzuty naprzemiennie z wybitkami na mid). Z kolei RFS d/p+4, gdy trafi juggluje (mozemy zawsza wsadzić d+3,4,3), a na bloku daja przewagę i sprawia, ża np. RFS d/f+4 RFF2 jest nieprzarywalnym atringiem.

Warto także wspomnieć o podcinkach czyli LFS d+4 i RFF d+3, ponieważ uzyskaty jako jedna z naprawdę nielicznych ciosów Hwo właściwość high crush, jednak są bardzo ryzykowne z powodu duzego opóźnienia na bloku. Zawsza po trafieniu nimi mozesz dołożyć gwarantowane d/t+4,p,2, p,p, 3,4,3.

LFS zostało w stosunku do poprzednich części znacznie osłabione za względu na zabrania 2 krytycznie ważnych rzeczy. Pierwsza to ogólna osłabienie klasycznego SS. Druga natomiast, to zabrania gwarantowanaj seni LFS d+3,4 i przewagi po niej. Bez tych 2 rzeczy przebywa się we flamingo znacznie rzadziej, niż poprzednio i nikt juz nia może powiedzieć, za Bob jedyne co robi, to stoi na jednaj nodze).

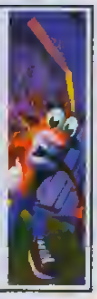
Po zbiciu dolnych rąk najbardziej opłaca się robić p+1+2, a po zbiciu dolnych nóg t+3

Ciosy dobijające leżącego na ziemi przeciwnika.
d/t+4
t+3
RFF p,p+3
RFF 3
d/t+3+4
p+3,d+4 (drugi hit)

Przy ścianie używaj w każdaj sytuacji RFF 2,4,4, a z idealnym wyczuciem siedzi RFF 3~4,p, 2,4,4! ☐ [mashter]

Na początek dwie sprawy. Nie wiemy, czy robicie to celowo, czy moze zawsze tak jest, ale prosimy - nie piszcie do nas w sprawie online i innych kącików. My zajmujemy się tylko platformówkami - to raz. Dwa - następny „Kącik...” pojawi się prawdopodobnie dopiero w Poradniku Extreme #9 (czerwiec), dokąd przenosimy się z uwagi na mniejsze zainteresowanie działem. Bywa. Piszcie do nas nadal! [Chicken & Nitro]

KONTAKT: Nitro344@wp.pl, tel. 0693 796 150, gg 6955211
chicken06@wp.pl, tel. 0886 114 931, gg 7497901
lub (Adnan Bednarek, ul. Wojska Polskiego 17/4, 76-200 Słupsk, z dopiskiem "Kącik Platformówek")

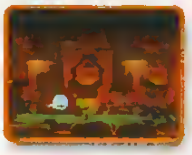


RATCHET & CLANK 3

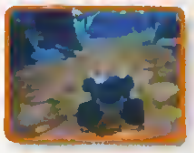
UKRYTE MINI - GRY I NIE TYLKO

gdzie: INSOMNIAC MUSEUM

VID COMIC
Leć do Insomniac Museum. Na miejscu kieruj się przed siebie wzdłuż prawej ściany. Dojdziesz do miejsca, w którym mozesz użyć Hackera. Zrób to i wejdź do nowo otwartego pomieszczenia. W środku znajduje się konsola z dwiema mini-gierkami z Qwarkiem w roli głównej. Niestety, po ich ukończeniu nia otrzymujamy kasy za zebrane logosy Kapitana Qwarka.



WYŚCIG?
Odwróć się za siebie i wejdź do pomieszczenia za Twoim statkiem. W jego głębi znajdziesz pojazd. Po wciśnięciu „trójkąta” teleportujesz się do jego wnętrza, a wraz z nim do specjalnie zaprojektowanej trasy, po której mozesz trochę pojeździć. Czasami zdarzają się takie sytuacje, że przejedziesz przez drzewo lub kamień. Szkoda, ze tworcy nie pokusili się chociaż o wrzucenie przeciwników.



CZOŁG
Na samym początku Insomniac Museum wejdz do jednego z pomieszczeń po lewej stronie. Znajdziesz tam teleport, który zaprowadzi Cię na otwartą przestrzeń. Znajdziesz tam czołg. Jazeli będziesz chciał wyskoczyć poza planszę, uniemozliwi Ci to niewidzialna ściana.
[Chicken]

PSYCHONAUTS - PSI CARDS (WHISPERING ROCK)

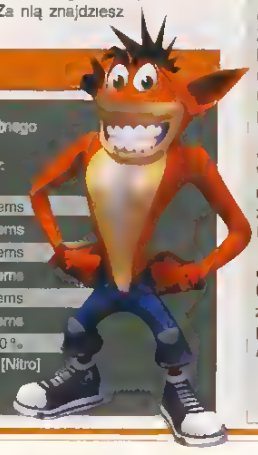
- **1.** Po przejęciu kontroli nad bohaterem obejdź budynak z lewej strony.
- **2.** Wejdź do ubikacji.
- **3 - 4.** Dostań się na dach budynku, który znajduje się naprzeciw wejście do naszej chaty (3). Wejdź na linę i idąc po niej z prawej strony powinieneś zauważyć drzewo i przyczepioną do niego hustawkę. Z jej pomocą przedostan się na trampolinę.
- **5 - 8.** Dojdz do miejsca, w którym znajdowałe się karta numer 3. Przejdź po linia na dach kolejnego budynku (5). Przeskocz na siatkę przymocowaną do drzewa, a stamtąd na wyżej umieszczoną półkę skalną (6).
- Wejdź do jaskini i jezeli będzie tylko taka mozliwość, odbij w prawo (7, 8).
- **9 - 10.** Na wschodniej części planszy znajduja się wielki, drewniany pal. Znajdź go i waspnij się po nim (9). Następnia zeskocz na korzeń wielkiego drzewa i zgarnij kolejną kartę (10).
- **11.** Znajdź wejście na drewnianą rampę (to jest ta droga, która prowadzi do Pana Kartofla - naszago przełożonego). Za nią znajdziesz kartę. [Chicken]

CRASH TWINSANITY

EXTRAS MENU - Zbieranie dodatkowych gemów różnego koloru odblokowuje Extras Menu. Poniższa "tabela" przedstawia sposób zdobycia poszczególnych rzeczy:

BOSS GALLERY	zbierz wszystkie Blue Gems
CONCEPT ART	zbierz wszystkie Purple Gems
ENEMY GALLERY	zbierz wszystkie Green Gems
STORYBOARD	zbierz wszystkie Red Gems
UNSEEN GALLERY	zbierz wszystkie Yellow Gems
VIDEO	zbierz wszystkie Clear Gems
SECRET VIDEO	ukończ grę na 100 %

[Nitro]



JAK 3

Oto lista kodów i sekretów do Jaka 3, przeznaczona dla osób, które chcą przejść grę na maxa. Po lewej stronie nazwa lub zastosowanie, po prawej ilosc wymaganych orbów do odblokowania. Uwaga! Niektore sekrety dostępne są dopiero po zaliczeniu niektórych misji lub ukończeniu gry! Powodzenia :)

BRONIE

Increase RED Ammo Capacity	5
Increase YELLOW Ammo Capacity	5
Increase BLUE Ammo Capacity	5
Increase DARK Ammo Capacity	5
BLASTER Damage Upgrade	6
SCATTER GUN Rate-Of-Fire Upgrade	6
VULCAN FURY Damage Upgrade	6
PEACE MAKER Increased Radius	6
BEAM REFLEXOR Increased Deflections	8
WAVE CONCUSSOR Damage Upgrade	8
ARC WIELDER Robot Shock	8
MASS INVERTER Duration Upgrade	8
GYRO BURSTER Duration Upgrade	10
PLASMITE RPG Ammo Efficiency	10
NEEDLE LAZER Ammo Efficiency	10
SUPER NOVA Ammo Efficiency	10
Ratchet & Clank Gun Course Targets	5

POJAZDY

Upgrade Vehicle Toughness	15
Odblokuj The HEAT SEEKER	15
Odblokuj The DUST DEMON	20
Odblokuj The DESERT SCREAMER	20
Nieskończone turbo	30

SZALONE DZIWACTWA

Bródka Jaka	
Duze głowy	3
Małe głowy	3
Kleivar's Diaper	4
Zła pogoda	5
Lustrzany swiat	5
Szybkie filmy	5
Wolne filmy	5
Dodatkowe wdzianko dla Jaka	600

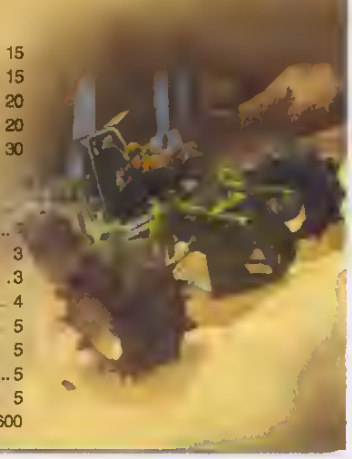
KODY

Turbo JetBoard (Pustynia)	3
Dark Jak Homing Attacks	3
Dark Jak INVISIBILITY (Niewidzialność)	25
Nieskończona amunicja	50
Nietykalność	100
Nieskończone Dark Eco	50
Nieskończone Light Eco	50

INNE

Replay Lavel Select Act 1	10
Replay Level Select Act 2	10
Replay Level Select Act 3	10
Hero Mode	5

[Nitro]



>>> CIEKAWOSTKI, BUGI I INNE

Jak 3 - EJ, A SUFIT GDZIE?
Bug ten dostępny jest dopiero pod koniec gry (musisz posiadać Light Jak). Udaj się do świątyni mnichów i wejdź przez główne wrota (kieruj się prosto przez placyk do następnych drzwi). Najpierw zniszcz wszystkich delikwentow i przejdz kawałek dalej. Ujrzysz schody, a po lewej wodę spływająca po ścianie. Użyj Light Jak, podejdź do tej ściany i zrób 2 podskoki, aby przelecieć przez sufit. Teraz przy odrobinie szczęścia mozesz polatac sobie po świątyni i czamym tle. Powodzenia!

Jak 3 - MATRIX
Znajdź odpowiednie miejsce do "rozróby" (moze być Haven City lub pustynia). Naładuj sobie pełen pasek Light Jak, po czym włącz Light i zwolnienia czasu. Szybko użyj broni zamrazającej przeciwników oraz np. mini-bomby atomowej (ona daje najwięcej "rozróby"). W międzyczasie mozesz strzelać z innych broni i podziwiać piękne efekty świetlne, wybuchy, strzały, iskry... Normalnie Matrix.

Jak 2 - NAWIĄZANIE DO R&C
W Haven City udaj się do zielonej strefy (tam, gdzie jest przejście do gór). Kierując się na północ w stronę nowoczesnej dzielnicy miasta (naprzeciw siebie), na dachu zobaczysz szyld reklamowy z Ratchet & Clank 2. Za to w Ratchecie 2 na planecie Damosel widnieje szyld Jak 2. Kryptoreklama jak koniem strzelił!

Jak 2 - HIP HOG HEAVEN
Udaj się do Hip Hog Haven (port w Haven City). Nad wejściem widnieje trofeum znanej wszystkim fanom ryby z Jak & Daxter, tzw. Lurker Shark. Ponadto po pokonaniu ostatniego bossa, w tym samym miejscu pojawi się trofeum jego głowy. A na zewnątrz stoi pomnik Daxtera trzymającego widły.

[Nitro]



Cześć, ludziska! Przepracowanie - tak w skrócie mogę określić ostatni okres, bo cóż lepiej pasuje do oglądania poned 200-tu kaset z przejazdami turniejowymi w ciągu paru ostatnich dni! Było ostro - niekiedy setne sekundy decydowały o tym, kto przeszedł dalej, a kto pozegnał się z zawodami. Relację znajdziecie ponizej, jednoczesnie zapraszam do kolejnej tury ( ) Z innej beczki - ostatnio Gracze wysciglowi posiadający Xboxa prosili, bym zrobił dla nich turniej. Spoko, tylko musi się znaleźć minimum 50-ciu chętnych. Swoje opinie i ewentualne zgłoszenie „ne przyszłość" ślijcie na podany nizej adres mailowy, a spróbuję coś wykombinować. Zechęcem także do wykręcenie czasów do nejnowszej gry z seni TOCA. Czekam na ewentualne propozycje, gdzie rywalizować ! to by było ne tyle - do przeczytanie za miesiąc. □ [gamera]

KONTAKT gamera@go2.pl ; tel kom 0603 564-172, gadu-gadu: 430614
listy na adres. Mirosław Grabe, ul. Paderewskiego 1b/22, 41-710 Ruda Śląska 10



GRYWALNY LIPSK





Tegoroczne targi AMI, które odbywały się w Lipsku w dniach 1-9 kwietnia, nie były jedynie prezentacją najnowszych modeli pojazdów. Również ne fanów gier wideo czekało sporo atrakcji w postaci różnego rodzaju symulatorów. Najbardziej spektakularnym z nich był bolid F1, a w zasadzie przednia jego część, która stała ne stanowisku Toyoty. Jak udało mi się dowiedzieć, zestaw był warty około 6000 euro, w czym niemałą zasługę miały karbonowe detale. Przed zabawą należało wypełnić ankietę, ponieważ na zwycięzców czekały nagrody. Po wciśnięciu się do kokpitu sympatyczna hostessa montowała kierownicę, uruchamiała F1 2002 od EA (PS2) i zaczynała się zabawa. Przyświecające z góry reflektory, Force Feedback oraz atmosfera prawdziwego wyścigu sprawiały, że po 3 okrążeniach wysiadało się ze spoconym czołem. Nieskromnie muszę dodać, że zarówno w dniu prasowym, jak i pierwszym dniu targów bryloval nizej podpisany, który osiągniętym czasem zadziwił nawet obsługę oraz wszedł w posiadanie wejściówek na wyścig ne torze Oschersleben).

Dla tanów rajdów rodzynkiem było stanowisko Subaru z fantastycznym kokpitem osadzonym na siłownikach. Dzięki nim zabawa przeniosła się w pełny trójwymiar - wyraźne szarpnięcie towarzyszyło nawet zmianie biegów, o pokonywaniu ciasnych nawrotów nie wspominając. Wpływ ne rajcowność miały także trzy monitory, kierownica Logitech z 900-stopniowym zakresem obrotu oraz GT4 Prologue Subaru Edition. Długa kolejka oczekujących ne swoją turę najlepiej dowodziła, że Subaru przygotowało coś specjalnego.

Sporo zabawy czekało również ne stanowisku VW, gdzie zagościł symulator Golfa GTI - „skręcający się" podczas pokonywania zakrętów fotel kierowcy całkiem niezle odwzorowywał się odśrodkową. Nieco prostszy, ale nie mniej ciekawy był symulator oszczędnej jazdy Goltem GT - należało pokonać trasę możliwie szybko, ale jednocześnie tak operując dźwignią zmiany biegów, by zużyć jak najmniej paliwa. Ciekawostką było stanowisko Fiata, gdzie pojawiły się playstandy z Xboxem 360 oraz najnowszym NfS-em. Nieprzypadkowo, ponieważ jedna z wersji Punto powstała w wyniku kooperacji włoskiego koncernu z gigantem z Redmond. Poza wymienionymi atrakcjami, w kilku innych miejscach można było sobie pograć i pomimo że konsole były tylko dodatkiem do ekspozycji, to jednak przyznam szczerze, że nie liczyłem, iz na targach pojawi się tyle różnych sposobności do grania. □ [Loser]

FOTKI Z GT4



Mercol na beczku - heheh, mezia ujoce. Zmieniadzone przeze mnie marke samochodów w takiej jednoznaczny pozycji nie dosc, ze spowodowała uśmiech na mej twarzy to jeszcze nikt z jury nie probewał podważyć pierwszeństwa tego zdjęcia w tym miesiącu. Autorem tej fotki jest Kamil Janas ze Żgierza.

TURNIEJ GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

„Przesiew" za nami. Z ponad 200 zawodników wyłoniliśmy 32 najlepszych, którzy połączeni w cztery kolejne grupy po osmiu w każdej pojadą w następnej turze. Ta rozegrana zostanie w dniach 25-26 kwietnia od godziny 15.00 do 20.00. Co do ilości konkurencji - jazda odbywać się będzie teraz na 5 trasach, a czas przeznaczony ne to to dwie i pół godziny. Wyjście z grupy gwarantowane jest tylko dla pierwszych dwóch miejsc, zatem po tej kolejce zostanie nam najlepsza ósemka.
Ponizej podaję szczegółowa wytyczna, ktore czekały na zawodników w pierwszej turze, oraz najlepszą sumę czasów w danej grupie.

Grupa 1
Jazda odbywała się na: Laguna Seca Raceway- Ford Ka'01, EL Capitan- Seat Ibiza Cupra'04, George V Paris- Renault Avantime'02.
Zwyciężył: **Piotr Borkowski z sumą czasów: 5,34,747**

Grupa 2
Jazda odbywała się na: Tsukuba Circuit- Ford Ka'01, Apricot Hill Raceway- Seat Ibiza Cupra'04; Opera Paris- Renault Avantime'02.
Zwyciężył: **Bartłomiej Bednarek z sumą czasów: 4,38,316**

Grupa 3
Jazda odbywała się na: Fuji Speedway 2005 GT- Ford Ka'01; Deep Forest Raceway- Seat Ibiza Cupra'04, Hong Kong- Renault Avantime'02.
Zwyciężył: **Tomasz Bortacki z sumą czasów: 5,27,827**

Grupa 4
Jazda odbywała się na: Suzuka Circuit- Ford Ka'01; Grand Valley Speedway- Seat Ibiza Cupra'04; New York- Renault Avantime'02.
Zwyciężył: **Grzegorz Wiadera z sumą czasów: 7,17,598**

Grupa 5
Jazda odbywała się na: Suzuka Circuit- TVR Tamora'02; Grand Valley Speedway- Volvo S60 T5 Sport'03, New York- Opel Vectra 3,2 V6'03.
Zwyciężył: **Ludwik Sora z sumą czasów: 5,29,250**

Grupa 6
Jazda odbywała się na: Fuji Speedway 2005 GT- TVR Tamora'02; Deep Forest Raceway- Volvo S60 T5 Sport'03; Hong Kong- Opel Vectra 3,2 V6'03.
Zwyciężył: **Artur Celes z sumą czasów: 4,34,113**

Grupa 7
Jazda odbywała się na: Tsukuba Circuit- TVR Tamora'02; Apricot Hill Raceway- Volvo S60 T5 Sport'03; Opera Paris- Opel Vectra 3,2 V6'03.
Zwyciężył: **Adam Haski z sumą czasów: 4,11,808**

Grupa 8
Jazda odbywała się na: Laguna Seca Raceway- TVR Tamora'02; EL Capitan- Volvo S60 T5 Sport'03; George V Paris- Opel Vectra 3,2 V6'03.
Zwyciężył: **Tomasz Gitenis z sumą czasów: 4,25,696**

Pozostali Gracze, którzy zajęli miejsca 2-4, razem z najlepszymi w swoich grupach zostali losowo przydzieleni do czterech nowych grup. Obok podane są grupy i osoby, które się w nich znajdują, wraz z terminem jazdy kolejnej tury.

Grupa A (termin: 25 kwietnia)
Mateusz Mac
Tomasz Bortacki
Jan Borowski
Leszek Piątek
Bronisław Kulica
Marcin Zamana
Damian Żurek
Marek Lorek

Grupa B (termin: 26 kwietnia)
Piotr Borkowski
Bartłomej Bednarek
Łukasz Dalek
Szymon Nosalski
Grzegorz Wiadera
Robert Piecuch
Ludwik Sora
Bartłomiej Dymek

Grupa C (termin: 27 kwietnia)
Andrzej Podlaski
Piotr Dziergla
Sebastian Pawelec
Adam Haski
Daniel Madej
Robert Pokój
Krzysztof Orszulka
Krzysztof Mosór

Grupa D (termin: 28 kwietnia)
Łukasz Kocjan
Artur Celes
Mateusz Sądecki
Kacper Rzany
Arkadiusz Bąk
Damian Gajdek
Andrzej Kasperek
Tomasz Gitenis

Hondo NSX Tokoto Dome

opracował Łukasz Dzwonek z Bełchatowa

Zwykła się na nego mawic "japonskim Ferrari". Nic w tym dziwnego, skoro samochod ten potrafi śrubowac czasy lepsze od mocniejszych maszyn. Auto zaopatrujemy w opony Racing Hard.



Suspension
-Spring Rate 17.5 / 17.0
-Ride Height 60 / 82
-Bound 5 / 5
-Rebound 8 / 8
-Camber 2.0 / 1.5
-Toe 0 / -1
-Stabilizers 4 / 3

LSD
-Initial 10
-Acceleration 40
-Deceleration 20

Downforce
-Amount 50 / 70

Driving Aids
-ASM Oversteer 0
-ASM Understeer 0
-TCS 0

Brake Controller
-Brakes 7 / 4

Transmission
-Auto 15

TELEXTREME

Odpowiedź na ostatnia Telexstreme: Felipe Massa. Było łatwo, prosto i przyjemnie, dodatkowo ktoś za to dostanie nagrodę, a tym szczęściwcem został Jacek Godlynski z Pruszcza Gdańskiego. Gratulacje.

Pytanie:

Co to za marka samochodu (zdjęcia pochodzi z Gran Turismo 4)?



Termin: do 2 maja 2006 r.

Gillet Vertigo

opracował Łukasz Dzwonek z Bełchatowa

Ten kosztujący milion C8 "beig" potrafi wiele zdziałac na długich prostych! Wystarczy dokupic do mego cały zestaw zawieszenia by ne Midfield zajść ponizej minuty.

Suspension
-Spring Rate 18.0 / 18.0
-Ride Height 55 / 80
-Bound 7 / 7
-Rebound 8 / 8
-Camber 2.0 / 1.5
-Toe 0 / 1
-Stabilizers 3 / 3

LSD
-Initial 7
-Acceleration 20
-Deceleration 20



Downforce
-Amount 20 / 35

Driving Aids
-ASM Oversteer 0
-ASM Understeer 0
-TCS 4

Brake Controller
-Brakes 9 / 9

Transmission
-Auto 17

USTAWIENIA DO WRC4

To już finisz ustawień do Subaru Imprezy WRC 2004 Prawdopodobnie już niedługo znajdziecie tu ustawienia do piątej części WRC, o która to zaczyna się dopytywać coraz większa grono rajdowych Graczy

Hiszpania

SS6
Front Roll Bars- Med
Rear Roll Bars- Med
Brake Bias- 80% Rear
Gear Ratio- Mad
Suspension- Hard
Power Distribution- 65% Rear

Australia

SS1
Front Roll Bars- Very- Soft
Rear Roll Bars- Very- Soft
Brake Bias- 60% Rear
Gear Ratio- Long
Suspension- Soft
Power Distribution- 65% Rear

SS2
Front Roll Bars- Very- Soft
Rear Roll Bars- Very- Soft
Brake Bias- 80% Rear
Gear Ratio- Short
Suspension- Soft
Power Distribution- 65% Rear

SS4
Front Roll Bars- Very- Soft
Rear Roll Bars- Very- Soft
Brake Bias- 80% Rear
Gear Ratio- Short
Suspension- Soft
Power Distribution- 70% Rear

SS6
Front Roll Bars- Very- Soft
Rear Roll Bars- Very- Soft
Brake Bias- 80% Rear
Gear Ratio- Med- Short
Suspension- Soft
Power Distribution- 65% Rear

Pagani Zanda

GT4

opracował Łukasz Dzwonek z Bełchatowa



Włoski samochód z sercem od AMG bez problemu dorównuje samochodom JGTC. Wysoka moc pozwala przejeżdżać zakręty na wysokich obrotach. Do optymalnych osiągów polecam dokupić nitro

- Suspension
  - Spring Rate. 17 6 / 18 0
  - Ride Height 75 / 97
  - Bound 7 / 7
  - Rebound 8 / 8
  - Camber- 2 4 / 1 5
  - Toe. 0 / -2
  - Stabilizers. 3 / 3
- LSD
  - Initial 7
  - Acceleration. 10
  - Deceleration 13
- Downforce
  - Amount 39 / 50
- Driving Aids
  - ASM Oversteer- 0
  - ASM Understeer 0
  - TCS 4
- Brake Controller
  - Brakes. 6 / 6
- Transmission
  - Nie ruszamy!

FORMULA ONE 06 - ORICJALNA ZAPOWIEDŹ

Czekałem, czekałem, sekundy odliczałem i nareszcie pojawiła się oficjalna zapowiedź najnowszego dziecka królowej wyścigów na rok 2006 Premiera Formułki 1 przewidziana jest na czerwiec tego roku Standardowo zapowiadana jest aktualizacja wszystkiego i wszystkich Nowością ma być kanara inżyniera, możliwość odblokowania klasycznych samochodów oraz tuningowanie własnego auta Jak to będzie wyglądać zobaczymy niedługo, gdyż na chwilę obecną nie dana było mi zobaczyć nigdzie jakichkolwiek zdjęć z tej gierki

CHECKPOINT



NAJLEPSZE CZASY MAJA

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

TESTY
0-400m
0 07 431 Adrian Malcherek z Wałbrzycha
0-1000m
0 13 002 Adrian Malcherek z Wałbrzycha

CITY COURSES
Seoul Central
0 38 806 Piotr Borkowski z Sosnowca
Tokyo Route 246
1 05 803 Piotr Borkowski z Sosnowca
Hong Kong
0.59 608- Piotr Borkowski z Sosnowca.
Clubman Stage Route 5
0 31 607 Piotr Borkowski z Sosnowca
Special Stage Route 5
0 54 456 Zbigniew Stachwa z Warszawy
New York
1 08 924- Piotr Borkowski z Sosnowca
Seattle Circuit
1.07 462 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Cote d Azur
1 11 774 Piotr Borkowski z Sosnowca
George V Paris
1 02.785 Piotr Borkowski z Sosnowca
Citta di Arva
1 07 288 Piotr Borkowski z Sosnowca
Costa Di Almafi
1.20 061 Piotr Borkowski z Sosnowca

WORLD CIRCUITS
Tsukuba
0 38 544- Piotr Borkowski z Sosnowca
Fuji Speedway 80s
0 51 984 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Fuji Speedway '90s
0 55 995 Piotr Borkowski z Sosnowca
Infineon Raceway Sports Car Couse
1 02 263 Piotr Borkowski z Sosnowca
Infineon Raceway Stock Car Couse
0 48 911 Piotr Borkowski z Sosnowca
Laguna Seca Raceway
1 01 090 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi Road Course
1 19 781 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi Super Speedway
0 22 280 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi West Short Course
0 22 736 Piotr Borkowski z Sosnowca
Twin Ring Motegi East Short Course
0 57 199 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit
1 24 242 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit East Course
0 33 487 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit West Course
0 53 840 Piotr Borkowski z Sosnowca
Fuji Speedway 2005
1 11 354- Piotr Borkowski z Sosnowca
Fuji Speedway 2005 GT
1 07 923 Piotr Borkowski z Sosnowca
Tsukuba Circuit Wet
0 47 635 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Nürburgring Nordschleife
5 00 254 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Circuit de la Sarthe 1
2 40 300 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Circuit de la Sarthe 2
2.38 027 Zbigniew Stachwa z Warszawy

DIRT & SNOW
Cathedral Rocks Trail 2
0 57 123- Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk
Cathedral Rocks Trail 1
1 33 433- Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk.
Tahiti Maze
1 40 391 Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk
Grand Canyon
2.06 437 Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk
Ice Arena
0 40 437 Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk
Chamonix
1 50 614 Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk
Swiss Alps
1.21 885 Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk

ORIGINAL CIRCUITS
High Speed Ring
0 46 074- Piotr Borkowski z Sosnowca
MidField Raceway
0 49 818 Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley East Section
0 43 973- Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley Speedway
1 19 464- Piotr Borkowski z Sosnowca
Deep Forest Raceway
0 52.082 Piotr Borkowski z Sosnowca
Trial Mountain
0 59 506 Piotr Borkowski z Sosnowca
El Capitan
1 10 136- Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring Mini
0 26 778 Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring
0.55 404- Piotr Borkowski z Sosnowca
Apricot Hill
0 55 009 Piotr Borkowski z Sosnowca

MISC. TRACKS
Beginner
0 15 841- Grzegorz Dziarla z Ostrowa Wielk
Motorland
0 31 860 Piotr Borkowski z Sosnowca
Test Course
1.18 743- Adrian Malcherek z Wałbrzycha

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING



Corvetta C6 – i tyle Autorem tego cacka jest Rodek "Abe" z Bielzwy Zachęcam do podsyłania fotek do NFS, gdyż biblioteka podesłanych przez Was „prac garażowych" dość mocno się skurczyła.

F1 05

Formuła 1

1. Melbourne	1 20 766	Lucjan Kacjan z Wrocławia
2. Sepang	1 26 112	Lucjan Kacjan z Wrocławia
3 Bahrain	1 28, 189	Bartosz Bizak z Opola
4. Imola	1. 11, 109	Lucjan Kacjan z Wrocławia
5 Catalunya	1 11, 379	Adam Haski z Świętochłowic
6. Monte Carlo	1 03 588	Bartosz Bizak z Opola
7. Nurburgring	1 21, 521	Lucjan Kacjan z Wrocławia
8. Montreal	1 06 268	Adam Haski z Świętochłowic
9 Indianapolis	1 06, 119	Lucjan Kacjan z Wrocławia
10 Magny – Cours	1 09. 152	Krystian Bodor z Łodzi
11. Silverstone	1 15, 426	Adam Haski z Świętochłowic
12. Hockenheim	1, 12, 214	Lucjan Kacjan z Wrocławia
13. Budapest	1, 10 732	Bartosz Bizak z Opola
14 Istambut	1 22 938	Krystian Bodor z Łodzi
15 Monza	1 18 047	Krystian Bodor z Łodzi
16 Spa	1 40 650	Lucjan Kacjan z Wrocławia
17 Interlagos	1. 08 988	Adam Haski z Świętochłowic
18 Suzuka	1, 29, 297	Adam Haski z Świętochłowic
19 Shanghai	1 29 325	Adam Haski z Świętochłowic
20 Street Circut	1 18, 238	Adam Haski z Świętochłowic

URZĄDZENIA DO INSTALACJI I OBSŁUGI
KIEROWNIC Z OSPRZĘTEM UŻYWANYCH DO JAZDY
W GRACH KONSOLOWYCH I KOMPUTEROWYCH

NOWOŚĆ! TO DOPIERO BĘDZIE JAZDA, I NIE TYLKO

REGULOWANE • SKŁADANE • SOLIDNE

REALiTOR
fotel
▶DLA WYGODNYCH

PROFiTOR
fotel + ławka treningowa
▶DLA ĆWICZĄCYCH

WWW.ACTIVER.COM.PL
e-mail:biuro@activer.com.pl
tel./fax (0 22) 671 86 53
tel.kom. 0 501 599 703

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Zgłoszono do ochrony w Urz.Pat. nr P 361289

NORMiTOR
krzesło
▶DLA NAJMŁODSZYCH

Wirtualne rajdowanie
Naturalne kierowanie
Indywidualne przystosowanie
Uniwersalne korzystanie

STABiTOR
stelaż
▶DLA OSZCZĘDNYCH



Witam wiosennie w nowym "Konciku RPG" (to juz taka tradycja, zapoczątkowana przez Stara, że tak nazywamy plik, który idzie do druku - z bykiem:). Jak Wam idzie rysowanie postaci na konkurs? Słabo! Unlimited Saga czeka, więc bierzcie się do roboty. W tym miesiącu wyleciała Mitomania na rzecz kilku porad do Radiata Stories, ale wydrukujemy co ciekawsze hasła następnym razem. Star czuje się świetnie, sączy irlandzkie piwo pod palmami i zbiera kasę na nowe konsole. Wiem, że zażyczył sobie prenumeraty PE. W takim razie, jeśli to czytasz, my też Cię pozdrawiamy, Star! Bużka! ☐ [Zax]

KONTAKT: zax@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG")



NEWS

PERSONA 3 - MEMENTO MORI...







Będzie nowa, wspaniała Persona! Atlus oficjalnie zapowiedziało wydanie trzeciej części na lipiec 2006 roku (na razie tylko w Japonii, ale jestem pewien, że zawita też do nas). Wizualnie wygląda to po prostu rozkosznie - dawno nie widziałem tak mangowego RPG, wykonanego z takim pietyzmem, z takimi cut-scenkami. Ale po kolei - jakie jest tło fabularne nowej Persony? Głównym bohaterem jest chłopak uczący się w ogólniaku w miasteczku na pewnej wyspie. Chodzi do współczesnej szkoły, bawi się po niej z kumplami, uczęszcza na randki - młodzieżowy standard, oddano tu życia przeciętnego japońskiego nastolatka. I w tym wszystkim Gracz będzie uczestniczył - będziemy kierować poczynaniami głównego bohatera w jego życiu społecznym, zdawać egzaminy, kisiówki, zdobywać przyjaźnie, wkupywać się w łaski różnych kółek zainteresowań - elementy przygodówkowe są silne. To wszystko można robić do godz. 24:00 (bo w grze cały czas upływa czas), w nocy zaczyna się Shadow Time - walka z demonami, potępieńcami losu itd. Normalni ludzie wchodzą wtedy w stan stupów solnych (po prostu kamienieją.), tylko posiadacze Persona, tacy jak główny heros i pomagierzy, mogą działać swobodnie i przeciwstawić się Cieniom. . Graficzny majstersztyk, klimat komiksu japońskiego (onomatopeje na ekranie, specjalne ataki z animacjami rysowanymi itd.), totalnie odjechana muzyka, zachowany dawny team developerski i zupełnie nowa, mroczna, przesycona wątkami śmierci historia - oto Persona 3.

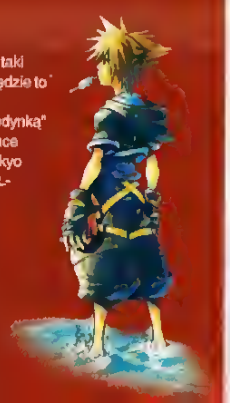
WYSŁANNICZKA ODYNA 2



Powoli napływają nowe informacje dotyczące Valkyrie Profile: Silmeria. Ten prequel pierwszej części (z PSone) zostanie wydany w Japonii w 2006 na PS2 – niestety, nie znamy na razie dokładnej daty. Ujawniono ciekawe zmiany w walce. O ile sam styl potyczek będzie zachowany (rzut z boku, ostra dynamiczna jatka), tak dojdą ciekawe zmiany systemowe. Leader Assault będzie pozwalał na szybkie rozwiązanie walki poprzez zabicie przywódcy grupki adwersarzy. Jeśli poradzimy sobie z takim watażką - reszta automatycznie ucieka. Druga rzecz to Extend Gauge - to taki miernik czasu pola walki. Im szybciej uporamy się z wrogiem, tym więcej doświadczenia dostaną nasze postacie. Można sobie wyobrazić, jak ciekawe i dynamiczne staną się walki dzięki tym dwóm opcjom. Sama główna bohaterka ma interesujące zdolności wieszczki. Otóż potrafi wyczytywać z przedmiotów ich przeszłość i przyszłość oraz umie materializować dusze poległych wojowników. Tym sposobem będziemy odkrywać nowe questy i pozyskiwać wojowników do walki w dniu ragnaroku.

NOWY CZŁONEK RODZINY KINGDOM HEARTS

Tetsuya Nomura puścił parę z ust: Kingdom Hearts 2 odnosi taki sukces, że z pewnością ujrzymy następną grę z serii. Czy będzie to sequel KH2? Wydaje się, że nie! Sam twórca powiedział, iż dotychczas wszystkie części łączyły się ze sobą (między "jedynką" a "dwójką" mamy Chain of Memories na GBA), lecz teraz chce spróbować czegoś nowego. Więcej dowiemy się na E3 i Tokyo Game Show. Być może również czegoś o dacie wydania PAL-owskiej wersji KH2.



NAGRODA

Nagrodę otrzymuje
Sebastian "Genohunter" Michalski

RADIATA STORIES - FAQ

Pierwsze 6 pytań nie zawiera spoilerów, natomiast reszta już tak (są to informacje na temat bonusów po ukończeniu gry)

1. Co się dostaje za całkowite uzupełnienie listy przyjaciół?
-Nic wielkiego. Pojawia się nowa opcja "Extra", po wejściu do której widzimy obrazek Ganza, Ridley i Jacka.

2. Jak zdobyć ViP Badge?
-W okolicach Goblin Cementary jest złoty żółw. Większość z Was myśli, że jedyna co daje to 8888 Dagoli. Jesteście jednak w błędzie. Gdy napakujemy naszą drużynę postaciami z umiejętnością Steal, możemy mu ukraść ViP Badga. Daje ona dużą zniżkę w sklepach.

3. Co to za dziwny kostium, który nosi Gantz w scenkach w drugiej połowie gry?
- Nie jest to przypadkowy strój. Jest to strój Clauda z Star Ocean 2. Niestety, nosi go tylko i wyłącznie w tych scenkach. Nie można zobaczyć go tak ubranego w walce.

4. Jak zdobyć kostium Fayt ze Star Ocean 3?
- Gdy mamy już możliwość swobodnie poruszać się po zamku i wybraliśmy stronę ludzi, musimy wejść do zamku, po czym poczekać do zmroku i wejść do pokoju Ridley. Na jej łóżku zobaczymy duszka, po czym pojawimy się u siebie w domu, już w stroju Fayt. Strój ten posiada zdolność regeneracji.

5. Jak trenować nie ruszając się z miasta?
-Gdy jesteśmy już sierżantem lub kapitanem i możemy poruszać się swobodnie po zamku, wchodzimy na 5 piętro. Przed oknem stoi księżniczka, gdy kopniemy ją dwa razy, zawoła straże i będziemy walczyć przeciwko około 10-15 strażnikom. Zalecam użycie topora dla zadawania obrażeń dużej liczbie przeciwników. Po walce otrzymujemy 7000 Exp. Możemy tak robić codziennie.

6. Co dostajemy po ukończeniu gry?
-Niezależnie od strony którą wybieramy w czasie gry, po zakończeniu dostajemy dostęp do New Game+ oraz dodatkowo Dragon Lair Cave.

7. Co daje nam New Game+?
-Daje nam możliwość rozpoczęcia gry z końcowym stanem bohatera. Tak samo jak w FFX-2 czy Chrono Cross. Level wraca do stanu pierwotnego, cały ekwipunek zostaje zabrany, zostają jedynie umiejętności, przedmioty i imiona na liście przyjaciół.

8. Czy po ukończeniu gry możemy kontynuować naszą starą grę?
-Jak najbardziej. Jest to nawet wskazane, bo na maple pojawia się właśnie Dragon Lair Cave, w którym czeka nas masa zabawy. Wystarczy po zakończeniu zapisać grę, wtedy gdy jest to możliwe.

9. Jak odblokować Lenneth Valkyria z Valkyria Profila na PSX?
-Zapewne wielu z Was o mało nie dostało zawału serca na tę wiadomość. Po oczyszczeniu Dragon Lair Cave mamy dostęp do Corridor of Distortion, na końcu którego jest właśnie owa Lenneth.

10. Jak odblokować Corridor of Distortion?
-Pokonaj wszystkie 5 smoków w Dragon Lair Cave i użyj wejścia, którym się do niego dostajesz, by przejść do Corridor of Distortion.

11. Czy można walczyć z Quasarem - Gold Dragon?
-Tak, po pokonaniu Ethereal Queen wszystkie jaskinie zostaną zresetowane i powrócą wszystkie przedmioty (ale bez broni). W miejscu, gdzie walczyliśmy z Lenneth (Distortion Comdor) pojawi się Quasar.

12. Jak zdobyć Tri-Emblem Skill?
Jest to jedyny skill nabywany nie za pośrednictwem używania Link. Dostajemy go po pokonaniu Ethereal Queen. Daje on nam +50 do strength, defence, evade, luck i HP, gdy jest na piątej gwiazdce.

13. Czy spotykamy swojego ojca w grze?
-Tak, w Dragon Lair Cave, a dokładnie w Corridor of Distortion. Na końcu, jeszcze przed walką z Lenneth spotykamy go na swojej drodze i każe nam się za sobą zmierzyć.

14. Czy spotykamy jeszcze kogoś z innych gier Tri-Ace?
- Po walce z Lenneth, ostrzega nes ona o potężnym magu, który czeka na nas dalej. Tak naprawdę chodzi jej o Lezard Valeth, którego dobrze znają fani Valkyrie Profile. Następną postacią jest Gabriel Celesta z Star Ocean 3, z którym to walczymy po walce z Lezardem. Jakby tego było mało, po walce z Gabrielem możemy zatrzeć się z Ethereal Queen (SO3).

OPTYMALNA DRUŻYNA
Jack, Kain (Najwyższy Kapłan w Olacian Order), Lily (asystentka przywódczyni „The Crows" w Void Community), Ins (przywódczyni „The Crows" w Void Community). Taki skład utrzyma się do momentu, w którym zdobędziemy Lenneth, która zastąpi Ins.

Jak zdobyć postacie:
1. Lily zdobywamy po przyłączeniu się do Theater Vancoor, gdy mamy już poziom minimum 22, udajemy się do kanałów pod Theater Vancoor śladząc Elwen od 8 AM. Potem czekamy przed wejściem do ołtarza, przy którym zwykła siadać hold. Od 1-3 PM pojawi się Lily. Gdy do niej zagadamy, wyzwie nas na pojedynek. Po wygranej przyłączy się do nas.

2. Irie rekrutujemy po awansie na Sierżanta. Wystarczy z nią porozmawiać mając co najmniej 40 000 Dagoli, po czym wybrać opcję by podwoić jej zapłatę.

3. Kaina rekrutujemy po zwarbowaniu wszystkich postaci w Olacian Order (Godwin, Achilles, Flora, Alvin, Vitas, Cosmo, Miranda, Edgar, Clive, Fernando).

Zrekrutowanie Kaina zajmie Wam najwięcej czasu, ale zapewniam, że bez niego nie ma co ruszać nawet do Dragon Lair Cave (Kain jest głównym bohaterem drużyny!) czy walczyć z ostatnim bossem.

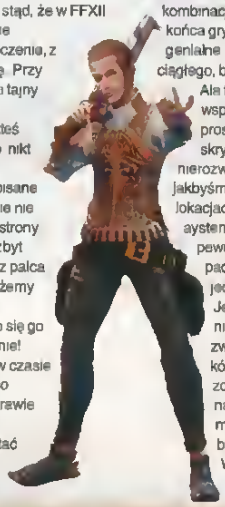
Genohunter (genohunter@o2.pl)

JESZCZE O FINAL FANTASY XII

Ciąża trwała długo, oczekiwanie było okupione wieloma zmemowanymi nerwami, napięciami i innymi szczytowaniami emocji No, ale w końcu jest – Final Fantasy XII wytoniło się z łona Square Enix Nie sposób nie zająć jakiegoś stanowiska wobec najmłodszego dziecka japońskiej firmy Młody członek RPG-owej rodziny jest specyficzny, zrobiony przez zespół innych, niz przy starszych braciach rodziców Albo go kochasz, albo nienawidzisz – taki to smark, je jednak chciałbym zachować w tym wszystkim obiektywizm Japońscy Gracze z jednej strony utyskują i narzekają na forach internetowych na przeróżne aspekty gry, którymi zaraz się zajmę, z drugiej takie Famitsu wystawia nowemu Fajnalowi maksymalną ocenę Ale chwila - czy wszyscy wiedzą, że Square od dawna „sponsoruje" rzeczony periodyk? A robi to sporymi sumkami jenów! Sprawa jest o tyle kontrowersyjna, ze jeden z bardziej znanych recenzentów gier w Japonii, który pracuje zresztą dla Famitsu, wypowiedział się w wywiadzie, ze nigdy nie postawiłby maksymalnej oceny tej grze No i właśnie dlatego nie pisał recki, w której tak hołubiono FFXII! Z kolei Dengeki znane jest ze sprzyjania Konami ale to juz trochę inna historie, chociaz tez z jenemi w roli głównej

Powiedziałem przed chwilą, ze zajmę się weryfikacją zarzutów stawianych FFXII przez Japończyków i importerow "akrzaczonej" wersji na przeróżnych forach internetowych Po pierwsze narzeka się na zbyt wysoki poziom trudności. Być moze nowy Fajnal jest trochę trudniejszy od swego poprzednika, ale nie mozna tez przesadzać! Daleko mu caty czas do stopnia wyzwania oferowanego przez DQVIII Wydaje mi się, ze nieporozumienie wynika stąd, że w FFXII Gracz może spotkać przeciwników znacznie wykraczających poza jego poziom doświadczenia, z którymi po prostu nie ma wchodzić w walkę Przy wyjściu z pierwszego miasta zyje sobie taki tajny dinozaur, Tyranosaurus Rex, który, jeśli go zaatakować, rozniesie nas w parzynę w jakieś dwie sekundy Tylko słuchajcie najlepszego nikt nie każe Graczowi go atakować! Wróg ma bowiem zielony pasek energii, a jak jest napisane w instrukcji dołączanej do gry, tacy wrogowie nie zaatakują druzyny bez prowokacji z naszej strony Wszystko staje się jasne – te problemy ze zbyt wysokim poziomem trudności są wyssane z palca T-rex to jakby opcjonalny boss, którego możemy spróbować rozłozyć dopiero po kilkunastu godzinach rozgrywki A ze SE zdecydowało się go umieścić zaraz na początku gry? A czemu nie! Wszyscy normalni przeciwnicy spotykani w czasie gry są do pobicia, bez specjalnych starań, co potwierdza tylko mój eksperyment. przez prawie połowę gry używałem tylko podstawowego uzbrojenia, z którym pojawie się kazde postać Obyło się bez większych problemów

Innym zarzutem jest to, ze Gambit System i License Board są zbyt skomplikowane albo się nie sprawdzają w praktyce Po więcej informacji na temat tych dwóch terminów odsyłam do naszego wspólnego, z Kosem, playtestu. Tutaj tylko przypomnę, ze Gambit System to sposób zarządzania akcjami podejmowanymi przez naszą druzynę, w oparciu o pewne skrypty, które sami ustalamy (np Ashe ma leczyć postać, która ma mniej niż 70% HP czy wypić Ether, kiedy jej MP spadnie ponizej możliwości rzucenia czaru Cure) License Board to natomiast specjalna plansza, na której za zdobyte wcześniej punkty kupuje się możliwość ekwipowania danej broni czy używania magii Osobiście uwazam, że te dwa systemy świetnie ze sobą współgrają, i tak naprawdę nie ma w nich niczego skomplikowanego. Ba, bardziej zawiły wydawał się Sphera Grid z FFX! Zarzuty pojawiają się co do tego, że możne z kazdej naszej postaci zrobić kogo nam się podoba i ze wszyscy mogą poznać najlepsze czary magiczne i być równocześnie mistrzami w szermierce (zanik śladów profesji). Nie tym jednak zarzutem chciałem się szczególnie zająć, chodzi mi głównie o narzekania na Gambit System. Otóż jest możliwość takiego ustawienia skryptów kierujących AI naszej druzyny, ze Gracz może wygodnie rozłozyć się w fotelu i oglądać spektakl odbywający się na jego oczach Postacie będą atakować, rzucać czary i leczyć się gdy zajdzie potrzeba, bez naszego udziału Kiedy tylko zapragniesz, mozesz jednak wejść do akcji, wydając swoje własne komendy (np przy trudniejszym wrogu). I właśnie to tak wkurza japońskich Graczy! Powiadają: „To juz nie jest gra wideo, to tak jakby się oglądało film!", „Ja chcę sam wybierać komendy!" Tylko że nie pamiętają, że tak jak pisałem w poprzednim numerze PE to bolączka prawie wszystkich RPG, ponieważ cała rozgrywka w nich sprowadza się de facto do wciskania jednego klawisza i dwóch kierunków, tworząc kombinacje w stylu atak-atak-atak-heal - i tak milion razy do końca gry To, co zrobił Yasumi Matsuno, jest w istocie genialne zabrał, wprowadzając Gambit System, konieczność ciągłego, bezmyślnego klikania tych paru komend na padzie



Ale też odsłonił się niezwykle jaskrawo problem współczesnych RPG - ze w swej strukturze są dosyć proste, ze Gracza tu niezwykle łatwo zastąpić paroma skryptami Problem z Gambit System pozostaje nierozwiązany, bo rzeczywiście czasami wydaje się, jakbyśmy byli tu potrzebni tylko do przemieszczania się po lokacjach Wystarczyłoby wprowadzić znany z Vagrant Story system polegający na miarowym (refleksi) wciskaniu pewnych buttonow – wtedy Gracz by nie zasypiał z padem odłożonym gdzieś z boku Square Enix zepsuło jedną rzecz: bało się wypromować Gambit System Jeszcze w demku FFXII nie było nawet wzmianki o nim Mogło postawić na te skryptowane AI, która zwalnia Grecza z prostackiej czynności klepanie w kółko tych samych komend na padzie A tak wywołuje to zdziwienie u Graczy. Sądzę osobiście, ze taki system najbardziej sprawdza się przy grze online - wtedy nie musimy wydawać komend, tylko mamy wolne ręce, by pisać na klawiaturze komentarze do innych Graczy W trybie single-player potrzeba czegoś więcej Czegoś, co złamałoby mechaniczność rozgrywki



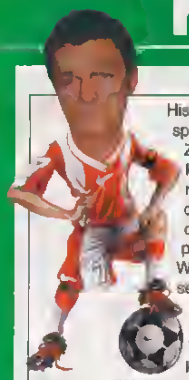
Na myśl przychodzi mi okrąg z Shadow Hearts czy walka z upływającym czasem w Grandii (taj nie da się tak prosto zeskryptować - przeciwnik moze np cancelować nasz ruch! FFXII to w swym rdzeniu najprostsza turowka!).

Inną sprawą, na jaką narzekają nasi Mali, Żółci Bracia, jest fabuła, a przede wszystkim to, ze ciężko się zaprzyjaźnić z głównymi bohaterami Tego nie chciałbym komentować odsyłam znowu do playtestu, gdzie nakreśliłem tylko szkicowo problem. Zapewne porozmawiemy więcej o fabule, kiedy sama gra wyjdzie na naszym rynku W tej chwili będzie to zbyt duży spoiler Inne kwestia, które raczej się nie podoba, to oprawa muzyczna Jak wiadomo, Nobuo Uematsu zrobił sobie wolne od udźwiękowiania kolejnego „Fajnala", a komponowaniem zajął się Hitoshi Sakimoto, człowiek niezwykłego talentu i wyczucia artystycznego, co pokazywał przy okazji FFT czy VS W czym więc problem? Oto Square zdecydowało się wrzucić na „dzień dobry" aranzację klasycznego juz utworu „Prelude", który napisał kiedyś Nobuo Uematsu Kłopot w tym, ze ten utwór otwierający grę nijak pasuje do reszty oprawy dźwiękowej – jest bardzo charakterystyczny, w stylu pompatyczno-wagnerowskim Natomiast muzyka dla reszty gry jest już bardzo stonowana, metodyczna klasyczna Nie mówię, ze zła, tylko mniej charyzmetyczna, niż dawniej Gracz więc oczekuje jednej rzeczy, a dostaje zupełnie inną – być moze stąd rozczarowanie

Ostatnią sprawą jest podnoszone od czasu do czasu larum: „To juz nie jest Final Fantasy!" Tutaj ostro polemizuję sama od dawna prosiłe się o zmianę teamu developerskiego – to raz Popatrzcie np na projekty postaci T Nomury – w kazdym kolejnym Fajnalu były kalkami poprzednich postaci! Po drugie, to ze nie ma random encounterów jest niezwykle chwalebnym posunięciem – nie czekamy na loadingi itd. Po trzecie, są tu nadal motywy fajnalowe – choco, moogle itd., motywy rodem z „Gwiezdnych Wojen" to tylko inspiracja Po czwarte, „Fajnale" nigdy nie były ze sobą połączone fabularnie (wyłączając bonusowe FFX-2), ani też nie muszą sztywno trzymać się ciągle tych samych rozwiązań na polu rozgrywki. To kolejne część Final Fantasy – kontrowersyjna ale nie wyłamująca się ostatecznie z szeregu Z pewnością będzie w przyszłości przedmiotem wielu dyskusji na łamach naszego „Kącika" ! [Zax]



Kącik SPORTOWY 74



Historia zatoczyła koło - wracam do prowadzenia "Kącika sportowego", który wiele lat temu wprowadziłem na łamy PE. Z tego miejsca dziękuję Shivie za wkład w rozwój tych stron, które większość Czytelników bardzo sobie chwaliła i, mam nadzieję, chwalić będzie dalej. Zawartość "Kącika..." w dalszym ciągu zależeć będzie od Waszych preferencji i oczekiwań - marlujcie więc i piszcie, o czym chcielibyście tu przeczytać i jakie gry kręcą się najczęściej w czytelnikach Waszych konsol. Tradycyjnie najwięcej miejsca poświęcę serii Pro Evo, ale jestem otwarty na wszelkie sugestie. Na dobry początek (mój) cała strona o piłce Konami - do premiery Winning Eleven 10 zostało dosłownie kilka dni! (...) W opublikowanej w zeszłym miesiącu przez Shivę krzyżówce znalazło się sporo błędów - Sebastian Jenikowski nie gra w Oklahomie, tylko w Oakland, a jego drużyna to Raiders, a nie "Riders". Do bykow nie zraził się m.in. Sebastian Tokarski z Łodzi i to właśnie on otrzymuje upominek. Hasło krzyżówki: "Winners don't use drugs". ☐ [koso]

KONTAKT: koso@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



WINNING ELEVEN 10 TUŻ ZA ROGIEM!

Wreszcie pojawiły się informacje na temat nowego Winning Eleven! I nie będzie to wcale WE9. Livewara Evolution, o którym jakiś czas temu się mówiło, lecz dziesiąta, "pełnoprawna" część serii! Co więcej, gra ukaże się już 27 kwietnia (!), co zawdzięczamy Mistrzostwom Świata w piłce nożnej - Konami chce wykorzystać koniunkturę i zgarnąć klientów Electronic Arts, które przygotowuje mundialową edycję FIFA. Zmianie nie ulegają niestety plany dotyczące Pro Evolution Soccer 6 - ta ukaże się prawdopodobnie tradycyjnie na jesieni.

Konami wykupiło licencje na nowe drużyny - klubowe Rosenborg Trondheim, FC Kopenhaga i Bayern Monachium, oraz narodowe, mówi się m.in. o Holandii. Absolutny debiut w WE10 zaliczą Angola, Ghana, Togo oraz Trynidad i Tobago. Z kolei nie pogramy sobie Marokiem, RPA, FC Brugges, CSKA Moskwa ani Szachtarem Donieck. Jak widać japońska firma nadal dorzuca licencje pojedynczo, nie dziwi więc tekt, że w grze nie znajdzie się żadna nowa liga. Z drugiej strony kwietniowa premiera sprawia, że aktualizacje składów (oparta o ostatnie, zimowe okienko transferowe) będzie zapewne najlepsza w historii serii - może warto pomyśleć nad tym, by kolejny Winning ukazywał się co roku właśnie w tym czasie, a nie w lecie, kiedy co drugi piłkarz zmienia klubowe barwy?



O zmianach w rozgrywce wiadomo niewiele. Konami uświadomiło sobie główny problem poprzedniej części (taule), dlatego teraz zapowiada, że AI sędziów zostanie dopracowane i ogólnie rzecz biorąc gwizdać będą mniej. Co więcej, plotka głosi, że Gracze będą mogli samodzielnie ustawić surowość i sposób prowadzenia spotkań przez arbitrów - byłoby to niewątpliwie najkorzystniejsze rozwiązanie. Niepokojąco brzmią doniesienia o letniejszych podaniach i strzałach, jeśli sens skieruje się na arcade'owe tory PES4, straci sporo szacunku w oczach Graczy. Interesująco zapowiada się natomiast możliwość szybkiego rozegrania rzutu wolnego (L1+R1). Dojdzie jeden nowy zwód – kiwka sir Stanleya Matthewsa, zwana Matthews Feint (ucieczka z piłką w bok, przypominająca nieco flip-flap Ronaldinho).



Pewnym powrotem do źródeł (ISS-y z czasów PSX-a) będzie nadanie niektórym drużynom ich własnego stylu - mowi się o odmiennych filozofiach gry m.in. Chelsea i Arsenalu, gdy będzie nimi sterować konsola. Brzmi nieźle, ale nie sądzę, by w praktyce odgrywało znaczącą rolę. W WE10 znajdziemy nowy tryb, dedykowany Mistrzostwom Świata (oczywiście bez licencji - International Challenge), a także bajer zwany Random Selection Metch - grający wybiera 1-4 drużyny, a konsola "losuje" skład jego teamu z zawodników wybranych zespołów. Cóż, w Konami chyba kończą się już sensowne pomysły.



O nowych stadionach (Santiago Bamabeu Realu Madryt i Allianz Arenie monachijskiego Bayernu) nie warto nawet wspominać, bo zmiany w seni od dawna stanowią zwykłą kosmetykę. Nie dotyczy to jedynie rozgrywki - i tu aż strach się bać. Zasadnicze założenia mechaniki w PES5 były dobre i na tym należałoby się oprzeć. ☐le byłoby, gdyby każda kolejna odsłona najlepszej konsolowej piłki była albo zbyt arcade'owa, albo przesadzona w drugą stronę (zbyt wiele faul). Zaznaczyć trzeba, że wszystko, co powyższe, dotyczy WE10 na PS2. Szósta część PES ukaże się zapewne tradycyjnie w październiku na PS2 i Xboxa (a także PSP), natomiast next-genowych odsłon (Xbox 360, PS3) możemy spodziewać się zimą. Tymczasem jednak z niecierpliwością wyczekuję dziesiątego Winninga, wszak do premiery jeszcze tylko kilka dni! 7 6 5



ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Wiosna->ciepło->chce się jeździć po Polsce - ta prosta zależność przyczyniła się do tego, że w najbliższej przyszłości czekają nas kolejne turnieje w piątą część PES. Rubryczka ma nieco zmienioną formułę, dzięki czemu treść stała się bardziej czytelna. Więcej szczegółów i nieustannie trwające dyskusje na temat pilek Konami znajdziecie na www.psxextreme.info, dział Kącik Sportowy (PES/WE).

Nazwa: Szynka Cup II
Termin: 2 maja
Miejsce: Chorzów Batory, pub Sayonara (blisko dworca PKP)
Wpisowe: 10 zł (przywozący sprzęt za free)
Reguły: ogólnoprzyjęte
Kontakt: 602 450 217

Nazwa: II turniej o puchar wyspy Wolin
Termin. 7 maja
Miejsce. Wolin (woj. Zachodniopomorskie). Miejski Ośrodek Kultury, godz. 10:30
Wpisowe. 10 zł
Reguły: pierwszy turniej z cyklu Wolińska Liga Mistrzów, gramy reprezentacjami i klubami
Kontakt: Damian_wolin@tlen.pl, tel. 693 684 372, GG: 5508682
Więcej informacji: http://damianpod.cyh.org/turniej.htm

Nazwa: Szostak Cup II
Termin. 11 czerwca
Miejsce: Dąbrowa Górnicza, ul. Dąbrowskiego, Pub Eleonora, godz. 10:00
Wpisowe: 10 zł (za free po przywiezieniu sprzętu - trzeba to wcześniej uzgodnić z organizatorem).
Reguły: Grupy 5 lub 10 min., faza pucharowa - mecz i rewanż po 10 min., formie zawodnikow - zielone strzałki
Kontakt: Szostak tel. 509 051 853 lub Arek Szostak tel. 600 898 535

Nazwa: Warsaw O/S Cup II
Termin: 27 maja
Miejsce: Warszawa, ul. Skorochód Majewskiego 17, Szkoła Podstawowa nr 2
Wpisowe: 12 zł
Reguły: zielone formy, gramy reprezentacjami i klubami (bez "klasików"), mecze po 5 minut w grupach, w fazie pucharowej po 10 minut (jeśli będzie czas - mecz i rewanż)
Kontakt: tel. 510 080 154 (nie odpisuję na SMS-y!) lub GG: 4100161.

SZKOŁA GRANIA PRO EVOLUTION SOCCER 5 - STRZAŁY

Od premiery piątej części PES-a minęło już wiele miesięcy, najwyższa więc pora na przedstawienie najciekawszych i najbardziej użytecznych zagrań, jakie możemy uskutecznać w grze Konami. Niniejszy poradnik stanowi efekt kilkunastu turniejów i setek meczy, które pozwoliły najlepszym Graczom za Sceny PES rozłożyć grę na czynniki pierwsze. Po tych miesiącach wiadomo już po prostu, z których zagrań warto korzystać, a które nie przynoszą rezultatu. Swoimi uwagami dzielą się też dwaj czołowi zawodnicy Sceny, Esiak i Sado - dzięki za pomoc, panowie! Zaczynamy od strzałów.

Kwadrat - najprostszy i najczęściej używany sposób na zdobycie gola. W zależności od stopnia naciągnięcia paska siły, zawodnik może oddać strzał po ziemi lub uderzenie na wysokości rąk bramkarza (e najlepiej, jeśli ponad nimi, a poniżej poprzeczki). W PES5 czuć moc strzelów z dystansu, częściej wchodzą strzały z pierwszej piłki np. po rogach, gdy obrońcy wybijają piłkę główką poza pole karne. Ograniczono natomiast skuteczność uderzeń z pierwszej piłki z obrębu pola karnego, zwłaszcza po zagraniach ze skrzydeł.

Kwadrat + R2 - uderzenie wewnętrzną częścią stopy, słabsze niż zwykły "kwadrat", ale dokładniejsze i z rotacją. Tu najistotniejsza jest, którą nogę nasz zawodnik ma mocniejszą - przy nabieganiu na lewy słupek bramki korzystniejszy jest strzał prawą nogą.

L1 + kwadrat - lob wysoki, w poprzednim PES-ie rzadko stosowany z uwagi na skuteczniejszy lob niski (o którym niżej). W piątej odsłonie znacznie bardziej przydatny, zwłaszcza w sytuacjach, gdy bramkarz stoi daleko przed linią bramkową (np. wybijał prostopadłą piłkę do napastników drużyny przeciwnej). Lob przynosi najlepsze rezultaty, gdy zawodnik poruszа się w wolnym tempie - w innych wypadkach piłka ma dość płaską parabolę.

Kwadrat + R1 (naciskane po naciągnięciu paska strzału) - zagranie, przez które strasznie krytykowano czwartą część Pro Evo. W PES5 zbiedzone i w mojej opinii raczej mało użyteczne. Przydatne w zasadzie jedynie w sytuacji sam na sam z bramkarzem, gdy ten leży już na glebie.

Esiek, czołówka Sceny PES, Mistrz Europy 2005:
Jak wiadomo, w stosunku do PES4 nastąpiły dość znaczne zmiany. Strzały z pierwszej piłki nie są już tak skuteczne, dlatego też w PES5 znacznie bardziej opłace się piłkę dokładnie przyjąć i następnie precyzyjnie uderzyć. W sytuacjach sam na sam warto też do strzału dodać R2. Przy strzałach z pierwszej piłki zawodnicy nierzadko robią jakieś dziwne zamachy, które niejak mają się do potężnych strzałów, jakie można zobaczyć na normalnych meczach. Warto też w tej części pamiętać o strzałach z dystansu (20-30 m), która są zaskakująco skuteczne.

Sado, czołówka Sceny PES:
W PES5 można pięknie uderzyć zza pola karnego, co było rzadkością w PES4. Najlepiej zrobić to oczywiście zawodnikiem z "gwiazdką" przy Middle Shooting. Przy takim strzale można używać "kwedratu" i dopiero później R2, jak i też samego "kwadratu". Przy strzałach z okolicy pola karnego i w sytuacjach sam na sam najlepiej uderza się - moim zdaniem - technicznie, przy stupku, czyli najpierw R2 i dopiero później "kwadrat" na mniej niż połowę paska (sam na sam z bramkarzem) lub połowę paska, ewentualnie trochę więcej (minimalnie przed polem karnym lub w jego obrębie). Aby taki strzał wyszedł, należy ustawić się zawodnikiem po skosie do bramki, by strzalił swoją lepszą nogą.

listy



HIV No i jest coraz lepiej! Ledwie TomadoKacper skończył 3 latka, e juz stanowi godnego przeciwnike dle swojego wepniaka Dzielnie ćwiczy w Burnoute oraz masteruje kilka postaci w Soul Calibur 2, odgrazajac sie, ze pewnego pięknego dnia sprawi mi łomot. Zaczynam się bać, tek ne poważnie. Junior zasmakował tez w Xbox Live. Z headsetem wygląda wyjątkowo poclesznie, niemal jak Teletubiś, i ponoć dogeduje się bez najmniejszych problemow z Jepończykami. Je zresztą tez, jeno w j angielskim, bo japońskim wiedam zeledwie na poziomie średnio zaawansowenym,) XBL skutecznie pochłenie moje zycie, nieraz łepię się na tym, ze tak naprawdę grenie schodzi ne dalszy plan i liczy się tylko konwersacja, wyprowadzenie przeciwników z równowagi przy pomocy presji werbalnej, czy tez czyste wygłupy o godz. 3.00. I tylko odwiedzający mnie goście nie zewsze czają, co tez wyczyniam włócząc się po kuchni z heedsetem ne łbie i jeypedem w kieszeni, w dodatku wygeduiąc jekieś bzdety "w angolu", hiehle! W świetku konsolowym nastało nowe tak ne dobre, zobaczymy, co bonusowo przyniesie PlayStation 3, bo przynieść coś musi, nie tylko wypasione gry. (...) d(-_-)b Zegna się HIV "negatywny", ostatnio bardzo impulsywny □

Kontakt: *listy@psxextreme.pl, tel. 0696 131 258,* e takze *listy ne edres Redakcji (z dopiskiem "LISTY")*

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:
Patryk Wichrowski z Warszawy
Przemysław Kwiatkowski z Jasła
Patryk Zawadzki z Wilczyc

Konkurs Black (PE#104) - rozwiązanie.

Nagrody wylosowali: kamizelka - Tembkowski Sławomir (Śleisin), kamizelka - Kosowski Krzysztof (Morąg), brelok - Robert Koziński (Włoszczowa), brelok - Adrian Stachowiak (Poznań), emycz - Bartosz Kaźmierczyk (Słupsk), emycz - Marcin Twardowski (Sulewjów)

Prawidłowa odpowiedź: D



Kuba, e-mail - sorry, ale własnego kącika tutaj nie dostaniesz;).
Roksan, Zomość - pograło Cię stary?
Wasyl Pilu - musisz spróbować, świat da odwaznych nakaży!
Kaja, Włocławek - nawet się myśl o tym!
Szczurek ??? - on to wie, ja to wiem, my to wiemy...



ŻARTOWNIŚ

"[...] Cze HIV! Grem w Half-Life 2 wg Twojego opisu z najnowszego Poradnika i nic się nie zgadza! Czy są różne drogi przejścia tej gry? Nic o tym nie piszesz. A może wersja na PS2 różni się od tej z Xboxa? [...]" Daro, SMS

HIV Hmm, zagiąłeś mnie, muszę się przygotować do odpowiedzi. Dam znać w kolejnym numerze PE.

SZKOLNI ZIOMALE

"[...] Moja wychowawczyni poprosiła, żeby każdy uczeń przygotował jakiś temat na godzinę wychowawczą, więc oczywiście wyrwałem się jako pierwszy z: "wpływ gier wideo na życie człowieka". Następnego dnia przychodzę do szkoły świetnie przygotowany, pięknie ubrany, uczesany. Spodziewałem się wielkiej burzy mózgów, a tu zonk - tylko jedna osoba wie, czym różni się gra wideo od gry komputerowej. Cała moja prezentacja skończyła się porażką, a zainteresowanie było nikłe, jednak nie poddałem się i wymyśliłem, że zrobię u siebie imprezę, gdzie każdy będzie miał okazję pograć na PS2 i poczytać PE. Zaczęło się. Wpadło kilka dziewczyn i parę typów z browaru. Zaczekałem, aż coś wypiją i odpaliłem Tekkena 5. Na początku mało kto chciał grać, ale po chwili już wszyscy bili się o pada. Czekającym na swoją kolejkę dałem do czytania PE (najbardziej podobały się komiksy), jednocześnie opowiadając dowcipy o Playmanie.

Myszaq. A tak, dowcipy o przyszłości polskiego ektorstwa rozruszają każdą imprę. Są lepsze niż tacos, wudos i tabacos. Są nawet lepsze niż fakty z życia Chucka, ale nie mów o tym głośno. A co do różnicy między grą komputerową a grą wideo - ostatnio Kali i Ściera się wyklócali, czy można używać określenia "gra komputerowa" w stosunku do gier na konsole (po tym jak Ściera zauważył, że poszło do druku takowe określenie w ramce do State of Emergency 2). Ponoć Kali ma ten wątek poruszyć na następnym zebraniu, a do tego czasu Ściera zakazał mu używania tego terminu) Więc nie dziwne, że w Twojej klasie nie czaili tematu.

Jakiś czas później z czytnik poszedł PES3 i Singstar. Wszyscy super się bawili i ogólnie klimat był mistrz! Następnego dnia w szkole ku mojemu zdziwieniu większość klasy gadało o grach i konsolach. I nagle najbardziej denerwująca osoba w klasie wyskakuje z tekstem, że konsole są dla debili i dzieci, i że 25% grających dopuszcza się morderstwa. Jak się tu nie wk****ć?! [...]". Piotr Z., e-mail

Myszaq. Ano można. I wtedy o ścianę nię. I łamaniel! I reversal! Bo ona na pewno specjalnie chciała Cię wkurzyć, żeby dla tych swoich 25% mieć potwierdzenie. Podstępny stwór. Ale gratuluję imprezy usiwiadamiającej, co to są konsole i że to fajne jest, i nie gryzie. Róbcie i piszcie o nich więcej!

PECHOWIEC

"[...] (HIV. Zachowano oryginalną pisownię) Witaj Hiv wczoraj miałem nie przyjemną sytuację ukradli mi wszystkie gry bo zostawiłem otwartą chetę na chwilę. Wróciłem i gier niema wiem chciałem prosić cię o jedną grę. Grand Theft Auto San Andreas ponieważ że jest długa. Chciałbym z wami pracować bym grał przez całe dni jakbyś mógł wysłać GTA to odpisz, przyślę ci mój edres [...]" ???, SMS

HIV. Ol-maj-gad

SCENARIUSZE

"[...] Ja w domu piszę dalsze części gier. Wiesz, skończę jakiegoś szpila, to później wymyślem, co było dalej. Wymyśliłem np., że Liu Kang z Mortal Kombat otworzył szkołę karate i uczył młodych uczniów. Wyłonił jednego, którego pod opiekę wziął Raidan. Albo wymyśliłem, że ten gostek, co wycinał Kolosy w Shadow of the Colossus, zyskał później ich moc i sam stał się Kolosem (i tu zapodałem historyjkę, jak zaczęli nękać go inni łowcy potworów i musiał się przed nimi bronić, strząsać ich z grzbietu itd.). Można wysłać to do Sony czy Midway i pomysł na dalszą część gry gotowy! Co o tym myślicie? Tylko, kurde, trzeba by to przetłumaczyć, bo z ingliaza to je nie za wiele umiem (save game i fekju). Niedobrze [...]" Mannio85, e-mail

Myszaq. Nie chcę Cię martwić, ale w Necie są setki stron, gdzie ludzie tworzę dalsze części przygód swoich bohaterów. To się nazywa fanfics (zachęcam do lektury nowego Poradnika - tam jest ten temat poruszony). Opowiadania są pisane po angielsku, a jednak developerzy wolę sięgać po własne scenariusze. Chociaż patrząc na poziom fabuły takiego Resident Evil 4, sam mocno zastanawiam się, dlaczego? Przecież dalsze losy Liu Kanga, który otwiera bar z sajgonkami na przedmieściach Wierszawy i prowadzi otwartą wojnę z penią od śledzi, to przy tym majstersztyk finezji. A więc próbuj, no i angielskiego się zacznij uczyć. To wymóg niezbędny jak na te czasy. Swoją drogą, jak Ty bez niego rozumiesz fabuły gier, jak tworzysz ich dalsze części? Chociaż dzięki temu mogę mieć polot i zekręcenie. Kilka dni temu jeden z Czytelników założył temat na naszym forum internetowym, chcąc przegłosować wprowadzenie kącika fanfic w magazynie. Ja się nie wypowiadam, ale za miesiąc szykujcie się na nowy cykl w PE mojego pióra - będzie to poniekąd coś w desań fanfic. A niech to, wygadałem się.

LIST MIESIĄCA

MATURA PRÓBNA

"[...] Pikhe! Tym oto przywitaniem, które zakorzeniło się już głęboko w mojej klasie maturalnej, witam szanownych Redaktorów i Czytelników. Za błędy przepraszam, były celowe,). Wątpię, żebyście mi już list o takiej treści, ale cóż. Czas pokaże. Chciałbym, aby nie tylko Gracze przeczytali ten tekst, ale także szarzy ludzie. Moje opowieść zaczyna się w momencie, kiedy w klasie maturalnej należało wybrać temat na maturę ustną z polskiego. Popatrzyłem na listę z tematami, które były do wyboru i uznałem, że właściwie to nic mnie nie ciekawi. Jeko ze można było samemu coś wymyślić, zacząłem wraz z kumplem główkować. Właściwe tylko nas dwóch wpadło na ten pomysł, reszta wybierała jakieś wykręcone tematy o rzeźbach w starożytności, czy coś tam. Chciałem właściwie napisać, że ja stworzyłem temat "Gry wideo jako forma adaptacji utworów literackich", a mój kumpel jako że zajmuje się grafiką itd., "Efekty specjalne w filmach będących adaptacjami literatury". Polonistka uśmiechnęła się i była zadowolona, że wreszcie ktoś się wysilił i wymyślił nietuzinkowy i ciekawy temat (uważała, że normalne tematy są okiepane). Wybrałem książkę Ambrosse'a "Kompanię braci" oraz uznałem, że Brothers in Arms jest luźną adaptacją książki Stephene. Wybrałem jeszcze "Hobbita" Tolkiena i cyrk ruszył. W szczegóły prezentacji nie będę się zagłębiał. Śmieszna rzecz, bo po raz pierwszy musiałem z przymusu grać i nikt nie mógł mi zerzucić, że zajmuję się duperelami. W tym samym czasie inni moi towerzysze pisali na kertkech, jak i co mają mówić, kombinowali, chodzili po bibliotekach, siedzieli tam po kilka godzin. Ja zająłem się tym, co najbardziej lubię, a jako że Was czytam od początku, moja wiedza na temat gier była dość obszerna i to wystarczyło (w konspekcie jako literaturę przedmiotu umieściłem właśnie Wasz magazyn oraz niektóre artykuły).

Któregoś dnia przyniosłem do szkoły konsolę i pod pretekstem prezentacji włączyłem Gran Tunamo 4

NO, MOWA!

"[...] HIV, pomoż! Jak mam zniechęcic do siebie dziewczynę? [...]" ???, SMS

HIV. Duzo z nią rozmawiaj - na pewno nie wytrzymie z takim beranem.

HC PLAYER?

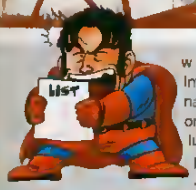
"[...] Witaj HIV! Chcę opisac pewną smutnę historię, która niedawno mi się przydarzyła. Otóż mam brata (wiek 5 lat). Kiedyś pani przedszkolanka dała mu shitową książeczkę do nauki "englisza" wartą 20 zł (ja bym nie dał dwóch). Akurat robiłem porządki w pokoju i wszystkie moje PE leżały na ziemi, więc brachol jak zwykle przyszedł mnie powkur**** i wziął do ręki #98. Po chwili słyszę, jak jedna kartka przedarła się na pół. "Już po tobie!" - myślę i widząc ową shitowę książeczkę odwzajemniam się pięknym za nadobne.)

KTOMACZAS PRZEDSTAWIA.

"NIEBIAŃSKI PIROTECHNIK"



skrzynka@as



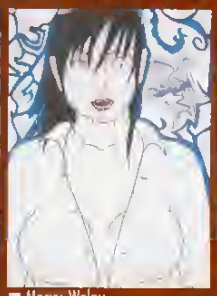
w sali informatycznej, na rzutniku. To był orgazm dla oczu ludzi, którzy pierwszy raz zobaczyli KONSOLĘ. A trzeba przyznać, że grafika robiła wrażenie na wielkiej, białej ścianie. I tak wraz z profesorem *od „inty"* sobie pogrywaliśmy w różne gry. Pewnego dnia, gdy wracałem do domu, zaczepił mnie nauczyciel z pytaniem, czy to ja mam ten niesamowity tamet o grach. Podobno wszyscy nauczyciele byli ciekawi, co mi z tego wyjdzie. Mój kolega także pracował nad swoim tematem, a właściwie oglądał filmy :). Ludzie dziwnie patrzyli na nas, kiedy mówiliśmy im, jakie tematy mamy na "ustną". W listopadzie był obóz naukowy, na który także zabrałem Piejaka. Dziwna, bo 99% mojej klasy to pecatowcy, a większość grała i była zachwycona takimi tuzami, jak Tekken 5 czy nowy MGS. Były oczywiście uwagi, za słabe tekstury itd., ale widać było zazdrość i chęć grania w ich oczach. Nawet dziewczyny grały - jedna koleżanka przeszła mi w nocy misję w Fobiddan Siran (do dziś nie wiem jakim cudem). Szarpanie na konsoli było mitym przerywnikiem pomiędzy uczeniem się, chłaniem i graniem na hali. Mam masę zdjęć uwieczniających tę przygodę. (...) Do czego zmierzam? Niedawno odbyły się próbne matury ustne, na których mieliśmy komisję która prawdopodobnie będzie siedzieć także na „prawdziwych". Punktacja za prezentacja była zróżnicowana: od 6 na 20 lub 15 na 20, a nawet 17 na 20 (20 to maks, czyli 100%). Los chciał, że byłem na liście przed moim kolegą z prezentacją z efektami (zrządzenia losu). Po 15-minutowej prezentacji oraz 10 minutach różnych pytań (ciekawych zresztą) wyszedłem - komisja uznała, że chyba nie ma już o czym gadać. Na wyniki czekaliśmy do godz. 11.00. Jak się okazało, dostałem 20 punktów, czyli 100%. Mój kolega tak samo. Oprócz nas, jeszcze z jeden ziomek dostał 20 pkt., i to by było na tyle. Na 60 osób tylko 3 dostały 100%, z czego wszyscy trzej wymyśliliśmy sobie tematy, a tylko ja i mój kumpel mieliśmy takie wykręcone, odbiegające znacznie od standardowych tematów na j. polski. Każda osoba, gdy słyszała jaki mam temat, otwierała szeroko paszczękę i zalewała, że sama czegoś nie wymyśliła (...). Gdy to czytacie, właśnie piję piwko z kumplami i oblewamy nasz geniusz oraz pomysłowość i odwagę. Na prawdziwej maturze zrobimy to samo, tylko jeszcze podszlifujemy parę rzeczy. Kończąc ten list chciałbym przekazać coś Czytelnikom. W życiu trzeba robić to, w czym jest się najlepszym i co się lubi, i nie zważać na opinie przydupasów. Powiem to szczerze, wcale się nie namęczyłam nad tym tematem, ale tylko dlatego, że lubię grać i interesuję się całą otoczką gier. Co ciekawe, przekonałem już do gier komisję, która była pod wrażeniem, a która raczej odbierała gry jako dziecinną zabawę. Wiara w siebie i odrobina ryzyka gwarantują sukces. Zakończę cytatem z MGS2, w którym Snake wypowiada dość znaczące słowa: "Who dares, wins" [...]

Patryk Wichrowski, Warszawa

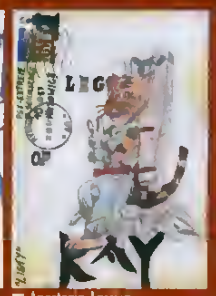
HIV: Patryku, Twój list przeczytałem z zapartym tchem. Moje serce rośnie, gdy czytam podobne teksty. Jesteś podręcznikowym przykładem, jak można w należyty sposób spożytkować swoją wiadzę i połączyć przyjemne z pożytecznym. Jestem święcie przekonany, że Twoi kumple nie byli wniebowzięci, gdy kisili z nosem wetkniętym w książki w bibliotece, katując kręgosłupy przy niewygodnych stolikach, podczas gdy Ty szarpałeś w cieplutkim domciu uwalony w ulubionej kanapie. Tobie oraz Twojemu kumplowi gratuluję odwagi i życzę powodzenia na właściwym egzaminie dojrzałości. Dodam jeno, abyście dołączyli do wypracowania lub prezentacji niniejszy numer PSX Extreme, co by psorzy zaskoczyli z tematem, iż gry wideo to gruba gałąź rozrywki, ogromny rynek i płynne 'poruszanie się po nim" wymaga nie lada wiedzy oraz doświadczenia, za o odwadze w przypadku tematu maturalnego nie wspomnę. Dziękuję Wam za godną postawę w imieniu całej braci konsolowej! Good job, a nagroda już w drodze!



Grzegorz Gala



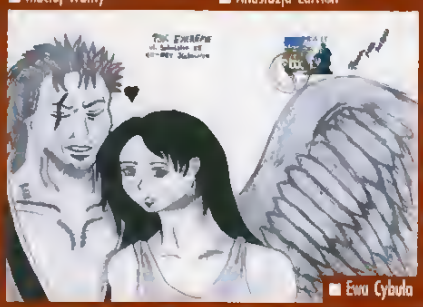
Maciej Walny



Anastazja Larrien



Krzysztof Dolata



Ewa Cybuta

rodzyny

HIV: Bez komentarza. (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).

■ "czy w MGS gra się wężem ?"

■ "Mam pytanko czy tak czasem nie poszukujecie nowego redaktora mam każdą konsolę mógłbym zastąpić Star, jeszcze jedno czemu na waszym forum są takie dume gry proszę was nie publikujcie zdjec Ściery"

■ "Siema koso jestes wporzo ziom a nie jakis hiv ? Ciagle bla bla cwaniak pozdro tak dalej"

■ "Witam Hiv szukam pracy i tak se pomyslalem że z moimi referencjami mnie przyjmecie o to one. Dórzo gram na ploju szybko i umiejętnie przechodze gry. wszystkie jakie przeszedłem przeszedłem poniżej 5 godz. moge tesz robić przy listach."

■ "Dadłem źla dużio gźibków i ćoś mi śie w głowie popindoliło. Ni wim źlo mam lobić. Błagam pomuśćie!!! Jeśteśćie moją jedynom nadzijom!!!"

■ "Czesc HIV podeślij mi zdjecia x360 na teraz (jeśli możesz)"

■ "Siemka, na początku chciałem pozdrowić cała redakcje bo później mogę zapomnieć."

■ "Ścwa!!!!! Masz wpi@*Sol!!!! A jak bym wiedział jeszcze za co to bym cie zabił."

TOP 10 CZYTELNIKÓW PE

Głosowanie na **www.pexextreme.info** oraz przez SMS - **511 171 458**
W treści SMS-a proszę podać 3 tytuły gier. Pierwszy – 3 pkt, drugi 2 pkt, trzeci 1 pkt. Opłata jak za zwykły SMS. Głosujemy tylko raz w miesiącu!

1. **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** — Konami — ocena w PE: 9+
2. **Pro Evolution Soccer 5** — Konami — ocena w PE: 9
3. **Shadow of the Colossus** — Sony — ocena w PE: 9=
4. **Resident Evil 4** — Capcom — ocena w PE: 9+
5. **GTA: San Andreas** — Rockstar Games — ocena w PE: 10
6. **Black** — Criterion — ocena w PE: 9-
7. **God of War** — Sony — ocena w PE: 9
8. **Final Fantasy X** — Square — ocena w PE: 9
9. **Forza Motorsport** — Microsoft — ocena w PE: 9+
10. **Devil May Cry 3** — Capcom — ocena w PE: 9

11. **Gran Turismo 4** — Polyphony Digital — ocena w PE: 9

zebral Seje

Gówniarz poszedł z płaczem do ojca. Ojciec przychodzi i pyta: co jest? Ja na to, że młody podarł mi gazetę. W tym momencie stary bierze PE, która została przetargana na pół. Z ust już wychodzi mi 'coś ty, k*****, zrobił?!!!", ale w porę się powstrzymuję. Jak zwykle to ja dostałem opierniczi i musiałem zabulić za ten shit 20 zł, więc zabrakło mi na nową PE #98 (chciałem wyciąć PSP z okładki, ale nawet ona jest podarta na pół). Czemu gówniarzom wszystko uchodzi na sucho? (...) Piszę do Ciebie również po to, aby uzyskać odpowiedź na pytanie, czy mogę nazwać się prawdziwym Graczem? Chodzi o to, że mam kumpla, który ma PS2 i DMC3. W przeciwieństwie do mnie, Browar (ten gość) jest hardcora'owcem i cioranie na Dante Muat. Dla sprawia mu przyjemność. Za mną jest odwrotnie, czasami mam dość Ninja Gaiden na Normal, nie mówiąc o Hard. Ja, gdy zaliczę grę na Normal, lubię następnie zagrać z ułatwieniami (kody, bonusy itp.). Czy mogę być nazywany prawdziwym Graczem, czy w definicji Gracza musi się znajdować pojęcia hardcore'owiec? Kocham grać i gram mimo przeciwności losu (rodzica) [...]

Ravan, Jasło

HIV: Oj, mylisz się, niektórym gówniarzom się nie udaje (np. zostają przyłapani na gorącym uczynku). Brata-gówniarza szanuj i żelaz mu od czasu do czasu jakieś fajne, odpowiednie dla niego gry. Ja swojego czasu zamykałam swojego brata w szafie (karcer) a obecnie wspólnie spędzamy czas przy Xbox Live, pociągając z gąsiora i wspominając stare czasy, gdy katowaliśmy Amigę :). Bezcenne. Nowiutki, intensywnie "jadący" farbą drukarską PE #98 wkrótce do Ciebie dotrze. Tylko przykitraj go gdzieś głęboko! A, sorki, nie podałaś adresu, już jest po sprawie (...). Dywagowanie na takie tematy uważam za nieco zenujące, ale niech już stracę. Moim zdaniem definicje prawdziwego Gracza to hype. Fakt, za ktoś prowadzi beztroski tryb życia i może sobie pozwolić na 8 godzin ciosania dziennie nie czyni go lepszym Graczem od tego, który ciężko tyra na chleb i godzinka dziennie to szczyt jego możliwości (grafik napięty jak baranie jaja, minimum snu :). Z drugiej strony, nie sposób nazwać mistrzem rajdów WRC kierowcę, który furę odpala raz w tygodniu, aby podjechać z rodziną do kościoła oddalonego o 700 metrów od chaty. Koniec.



NIEMCY LEPSI?

"[...] Tay! Czemu GTA: San Andreas jest w Niemczech od 16 lat, a w Polsce od 18? Oni są jacyś lepsi, mądrzejsi, czy co...? [...]"

Tomek, Poznań

Dużo. Zgadłeś. Niemcy są bardziej pracowici, mają większe PKB i piwo też jest tam tańsza. No i przy okazji, by uniknąć "indeksacji" gry i problemów za sprzedażą, w wersji niemieckiej wycięto takie motywy, jak kopanie leżących (podobnie było w przypadku Vice City). Stąd i obniżenie kategorii wiekowej. Chcesz wiedzieć więcej na ten temat? Polecam moje artykuły "Niemieckie zombiaki" (PE#83) oraz "Klasyfikacja wiekowa gier" (Poradnik Extreme#8).

RANKING

"[...] Cze! Tak sobie siedzę i myślę, a czasem tylko siedzę :), i sobie wymyśliłem, że Microsoft mógłby wprowadzić nową usługę w Xbox Live. Chodzi o to, że już teraz jest wprowadzony ranking Graczy (Xbox 360), a mogliby grającemu dorzucić do tego możliwość wystawiania oceny gry. W ten sposób powstałaby średnia, a wiadomo, że im więcej oceniających, tym ocena bardziej obiektywna. Co ty na to? [...]"

???, e-mail

HIV: Hihihi! Widzisz, tak to jest, że niejednemu wydawcy byłoby to nie na rękę. Poza tym rolę takiej "giełdy ocen" spełniają portale internetowe i fora dyskusyjne. Problem w tym, że ocena jest zawsze subiektywna, tym bardziej gdy wystawiona przez zawodnika nie mającego większego pojęcia o rynku, tendencjach, przeszłości itd.

NOWE HOBBY

"[...] Od kiedy się onanizuję, nie mogę skupić się na tym, co dla mnie najważniejsze - graniu. Ale w końcu mam drugie hobby! [...]"

???, SMS

HIV: Spoko, masturuj wyniki i zostań mistrzem. Grunt to mieć hobby i czuć się z tym dobrze!

TOP SCORES #6

Wraz z setnym numerem otwarliśmy Greczowisko - nasz "extrimowy" salonik gier, do którego każdy z Was może wejść za pośrednictwem naszej strony www. Ostatniego dnia miesiąca spisujemy wyniki z najpopularniejszych gier

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W GRĘ!
www.psxextreme.info

5 Reel Slots
1 rekin ... 8 151
2 Mendrek ... 5 558 75
3 Lorack ... 4 874

Air Typer
1 GOLI78 ... 46 545
2 Przemek1 ... 45 430
3 Hejas ... 44 255

Advanced Curveball
1 Prude ... 36 590
2 Tumeg ... 34 865
3 TomekOST ... 34 165

Asteroids
1 Rafio ... 467 860
2 Andel12 ... 266 230
3 Las Vegas ... 255 840

Breakout
1 Rafio ... 1 000 770
2 Goto ... 756 500
3 Kmiot ... 333 330

Frogger
1 DeOne ... 17 300
2 Rafio ... 13 100
3 MOBDEEP ... 13 100

Gold Miner
1 banan1 ... 100 19
2 solarek ... 85 305
3 Wombat80 ... 73 007

Hishi
1 robser ... 25 807
2 Sylwek ... 25 499
3 TomekOST ... 23 958

Hydraulik 2
1 Paweł Sikora ... 49 757
2 HODZIK ... 49 750
3 eXtatic ... 49 728

IQ Jumper
1 Mindbreaker ... 34 860
2 Grzegoslaw ... 27 060
3 Beethoven ... 23 320

Mahjongg 2
1 golab ... 95 5809th
2 KasiaMajuszka ... 91 070
3 Ozi ... 90 232

Manuvr
1 krin ... 7 450
2 kurczak_007 ... 7 048
3 Squall ... 6 307

Poker
1 Mikael ... 20 009
2 Lorack ... 12 021
3 Suzio20 ... 11 128

Pool Jam
1 xenadoo ... 36 620
2 Zegi ... 29 510
3 barttezz ... 24 120

Puzzle Bobble
1 bahamut1203 ... 15 513 480
2 shogoth ... 14 946 980
3 Admiralfiter ... 13 995 390

Rumble Ball Field num.2
1 Lorack ... 33 320
2 Barttez ... 32 210
3 Flik ... 31 840

ScrewBall
1 kutamaciek ... 31 074
2 PrzemekKSuwalki ... 15 718
3 Marchi ... 13 347

Snake
1 DeOne ... 5 143
2 Rafael Sorel ... 4 670
3 Rafio ... 4 662

Soccer Tournament
1 Tom19 ... 5 450
2 Beethoven ... 4 975
3 filtr ... 4 850

Space Invaders
1 kubicz ... 500 000
2 hernasodjakubka ... 499 590
3 kulamaciek ... 403 730

Tetris
1 QIREX RD ... 50 273 038
2 marianek ... 4 460 584
3 Julka ... 2 975 363

Vanilla
1 aga18 ... 95 3
2 Sabaku no Gaara ... 80 4
3 Paweł Sikora ... 84 9

Yokuyoke Game Ver 2
1 Alcon ... 9 260
2 Grzehoo ... 7 950
3 cezi17 ... 7 810

Zoo Keeper
1 Beethoven ... 68 407
2 madziak80 ... 45 208
3 elSzymko ... 42 250



DEBIL MIESIĄCA

[...] (HIV Zachowano oryginalną pisownię i nieco ocenzurowano,) Siema! Pozdrawiam całą redakcję PSX extreme! przejdę od razu do tematu A więc MOJA SIOSTRA TO J****A K****, odrabiałe jakieś h****e zadanie z chemii i na staliku na którym trzymam nogi kiedy gram no i... gram se w tekkena 5 a tu nagle zafascynowany jestem nowym filmikiem i zdejmuje nogi ze stołu i niechcący przeciez wylałem jej j***ną cole na jej cwiczenia czy cos takiego ( ) I tu ale zaczyna one DEBILU, C***U! ODRABIALAM TO CALY DZIEN! i nie dosc ze caly moj PSX extreme 101 byl caly w cocacoli, to jeszcze wziela Pada mojego i rzucila nim z calej pary o podłogal! I teraz k**** nie mam ani peda zaby sie pograc ani nr ktorego nawet nie zdazylem przeczytac ((((!!! A jak siostruni kochanej przywaliłem w japę od razu do matki poszle ze skargą! Co to za j****e ku****wol!!! A ze ona jest "dziewczynka" tylko ja mam kare!!! No i powiedzcie, czy to nie jest zasrane h****two? Pad nie działa, psx nie do przeczytania, a jeszcze kara mam!!! NO W****Ć SIE MOZNA!!! ( ) ps nie zamieszczajcie mojego adrasu w gazecie) [...]" Franek, Piesaczno

HIV Że niby mam wyskoczyć z komentarzem? Zieeew

ŻONKA

"[...] Witam całą Szanowną Redakcję PSX Extreme Chciałbym pochwalić się Wam, jaką to JONEK czyli JA, ma KOCHANĄ żonę Nie mam zamiaru opowiadać całej historii naszego związku, ale w skrócie powiem, ze jestesmy razem 10 lat Dochowaliśmy się cudownego syna (w tym roku skończy 6 lat) i , A, właśnie - do czego dążę? Otóż jestem FGW (fanem gier wideo) od dobrych kilkunastu lat (powoli dobijam 30) Przechodziłem chyba wszystkie tazy rozwoju Gracze od niemowlaka do dorosłego faceta, i nigdy, powtarzam nigdy nie spotkałem kobiety, która podchodzi do gier z taką pasją, jak moja zone Hmm, pasja to moza ze mocne slowo, ale gdybyscie ją widzieli w chwili, kiedy przy 300 km/h z kilkoma radiowozami na ogonie wchodzi w zakręt (Need for Speed Most Wanted) Normalnie na samą myśl łzy cisną mi się do oczu Ostatnio, ku mojemu zaskoczeniu (żebyście widzieli moją minę), bazaardzo ekrytykowała wypuszczenia na rynek Xboxa 360 - ze niby grzeje się, rysuje płyty, a gry, które wyszły na 360-tkę, nie zasługują żeby nazwać je next-genowymi Zona dobrze wie, ze zastanawiam się, którą konsolę kupić Xboxa 360 czy PlayStation 3 Po długich rozmowach doszliśmy do porozumienia z decyzją poczekamy do wejście na rynek PS3, dopiero wtedy - widząc na własne oczy, jak prezentują się gry i możliwości tej konsoli – zadecydujemy, co nabyć, "e na razie kup sobie PSP bo az się ślinisz na sam widok tej maszynki" (to są słowa mojej ukochanej hiehla) Na zakończenia powiem tylko tyle współczuję kazdemu, kto ma w domu kobietę, która na pasję swojego ukochanego patrzy jak na największego wroga ( ) PS Załączam fotkę, na której moja zonka bawi się w Colina.) Pozdrawiam! [...]"
Paweł, Legionowo

HIV No no masz u swojego boku skarby rzeczywiście Skoro zona namawia Cię do kupna PSP - nie odmawiaj!

DURNY KUNDEL

"[...] Mój pies chyba Was nie lubi bo nasikał na PE #102 - na stronę, gdzie znajdowało się Wasze zdjęcie! [ ]" Radek, SMS

HIV Kup swojemu kundlowi wodolot bo na lądzie go znajdziemy

MILION PINCET STO DZIEWINCET

"[...] Siemasz HIV! Chciałem pogratulować dobmięcia do 100 (już 104) numeru. Zajebisty magazyn tworzycie, tak trzymać! (...) Długo się zastanawiałem, na jaki temat wdać się z Tobą w dyskusję i wpadłem na pomysł aby połączyć dwie rzeczy, które lubię robić czytać i ofkoz grać Pytanie nasuwa się w zasadzie samo dlaczego developerzy nie produkują gier na podstawie książek? Chodzi mi o to, że tyle się nerzeka na masę sequeli, a przecież jest mnóstwo dobrych książek, na których podstawie mozna by stworzyć nowe gry Nie mam tu na myśli gier, które są co prawda tworzona na podstawie książki, np The Godfather, bo to, że akurat powstają jest zasługą tego, że powstał takze odpowednik kinowy, a przeciez jest 'milion pincet sto dziewincet' książek o których nie słyszały tłumy Moze developerzy dygają właśnie o ten aspekt, ala przeciaz nie muszą nawet wspominać, że fabuła opiera się luźno na powieści (...) No i to by było na tyle, pozdrawiam wszystkich znajomków i nie tylko, jezeli okaze się, ze opublikujesz te wypociny, to pewnie będę zmuszony czytać to w koszarach - ermie wzywa Narka! [...]" Kostek, Elbląg

HIV Nieco to utopijne bowiem tzw "głębokie" gry, z przekazem, nie mainstreamowe, z zazwyczaj nie osiągają sukcesu komercyjnego a w tym biznesie chodzi o wyciąganie kasy od plebsu No sorry, lecz jeśli zyjesz w świecie, w którym developerzy pocą się nad grami po 2 lata i dłuzej tylko po to zeby dostarczyć Ci rozrywki, wydając przy okazji miliony dolców to lepiej obudz się, umyj twarz i zęby po czym zrób coś pożytecznego

(PRZE)SKOK

"[...] Witam Cię, HIV'ie! 'Dzwonię' do Ciebie we frustrującej mnie ostatnio sprawie dotyczącej Xboxa 360 Ludzie w tej chwili spierają się, czy to naprawdę next-gen, czy coś innego Dla mnie jest to niedorzeczne Oczywiście, nie ma przeskoku tak wielkiego, że nia wiemy, czy patrzymy przez okno, czy na telewizor, ale jednak jest poprawa Jak ktoś ostatnio w PE mówił, rozchodzi się o rozdziałkę Zgadza się! Tyle szumu teraz ludzie robią, a nie pamiętam, aby jakikolwiek szum był w momencie premiery Czemuli Grafe w takim Ridge Racer 5 nie powalała w ogóle, mało obiektów i jakieś takie steryine to było Wydaje mi się, ze lepszy engine na PSX-le by to pociągnął, ale oczywiście w niższej rozdziałce.

HIV Moze grałismy w inne gry, hę? Ja doskonale pamiętam chwile spędzone z RRV na PS2 Okej nie było rewolucji, split-screen zrąbany, ale o brzydotę i sterylność posądzić tej gry nie mogłem Owszem, juz rok później gra wypadała proporcjonalnie słabiej (konkurencyjna tytuły), lecz nie w tym rzecz

Tak samo jest teraz z nowym "pudełkiem"! PGR3 w HD wygląda naprawdę fajnie, co by nie było, ale gdyby miał on rozdziałkę jak na current-genach, to wydaje mi się, ze dobry engine pociągnąłby ten tytuł Popatrzmy, jaki przeskok był od Ridge Racera 5 do Forzy na X-a! Jezeli taki sam przeskok będzie między PGR3 czy RR6 a gremi, ktore ukażą się pod koniec żywota tej platformy, to je nie mam pytań! Pomijając oczywiście fakt, że przydałby się 360-tce nowy napęd ale to juz inna bajka, na inną noc!

H Alez oczywiście ze będzie taki przeskok! Ba, nawet większy (kwestia wyciśnięcia ostatnich soków

ANKIETA NA FORUM

I m a developer

W ubiegłym miesiącu założyłem na forum ankietę, w której kazdy z Was, drodzy forumowicze, stanął przed jedyną w świecie szansą przedstawienia swojej własnej wizji gry Tak ne czasie tych wszystkich narzekań, że "to już było" Temat był taki "Idąc ulicą widzicie Shigeru Miyamoto, który idzie z naprzeciwka z wielkim transparentem 'Szukam pomysłu na innowacyjną grę' Oczywscie jesteście przygotowani na taką ewentualność (a jakze) ale w tej sytuacji macie 15 sekund na przedstawienie wizji, bo wielki twórca gier zaraz wsiądzie do taksowki i odjedzie A czy Wy odjedziecie razem z nim - to już zależy od tego, jaki pomysł kryje się w Waszej mózgownicy". Co się okazało spora część Waszych "oryginalnych" pomysłów wcale takowa nie była bo podobne (mniej lub bardziej) gry już zostały stworzone Wybrałem tylko cztery wypowiedzi [sojer]

„( ) Taka sytuacja - idziesz i na drodze stoją Ci np wózek W wielu grach takie dekoracje robią ze "nieruchome ściany", bo nie da rady ich obejść. W normalnym życiu wystarczyłoby wózek przesunąć lub po prostu po nim przejść. Chciałbym, aby w mojej grze Gracz miał pełną swobodę co do rozwoju postaci Zmiana ubrań na dowolne itp Może się wydawać ze piszę tutaj o Elder Scrolls, jednak tak nie jest Gra byłaby raczej w stylu jRPG, ale bez infantylnosci znanej z większości produkcji. Całość natomiast podzielone zostałaby na rozdziały w tylu Shenmue, czyli grasz np 100 godz , po czym okazuje się, że poznałes tylko jeden element układanki, zwiedziłeś mały kawałek swiata, a całość dopiero się rozkręca ( )"
Arcadio, ???

„( ) W 15 sekund dużo bym nie powiedział, ale starałbym się niesłychanie e mój pomysł na grę byłby taki W mojej grza postacie główne byłyby dwie - przeciwnik zły i piękny świat raj z Biblii można by rzec, e celem gry byłoby zła powstrzymanie poprzez broni boskich używanie Gra miałaby świat otwarty i zmieniający się jak dusza chce, swobodę pełną by się miało i świat ratowało, lub tsz wybór mozna by mieć, że do złych sił się dołącza i dobro w otchłań się strąca, lub też nie, po prostu wszytko co się chce, e nazwe tej gry, to Marzenia i Sny. ( )'
Krzysztof Wolski, Elbląg

HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA



■ Patryk Zawadzki z Wilczyc napisał: "Witam Was wszystkich! Od czterech lat czytam PE - pismo uważam za źródło ważnych informacji. Chciałbym przedstawić mój HC Room. Są w nim niezbędne rzeczy każdego Gracza z prawdziwego zdarzenia: konsole (PS2 i PSX, którego pożyczyłem siostrze), gry, DTS, DVD oraz telewizor HDTV. Pozdrowienia dla całej redakcji i czytelników PE!". HIV: No, spoko, Patryku! Ja również lubię minimalizm. Nagroda już do Ciebie sunie!



HIV: Brak miejsca, brak miejsca, brak miejsca... Niestety, głową muru nie przebiję, więcej przestrzeni nie wygospodaruję. Podziwiajcie pokoje, których foty nadesłali nasi Czytelnicy i dzięki łutowi szczęścia trafiły na łamy PE. Wam też życzę powodzenia i czekam na zdjęcia (hiv@psxextreme.pl lub listy@...). (...) Aparaty w łapy (?) i do dzieła!



■ Grzegorz Suwaj z Makowa Podhalańskiego napisał: "Siem... Ale się bordel w tej gazucie zrobił, prawie jak w moim pokoju (ale jeszcze trochę Wam brakuje;). Mój HC Room prezentuje się tak, jak widać... Klec, Czarnula, Tester i GejBoj... (...) A poza tym jest mi przykro, że nie zostałem zaproszony na imprezkę z okazji setnego numeru, no ale ja się nie obrażam, ja tylko pamiętam... 'Szczałe!'". HIV: I niech tak zostanie.

■ Kajetan Borejko z Węglińca napisał: "Heja:)! Przesyłam parę fotek mojego pokoju - miejsca zawsze zaciętych potyczek w PES-a, jak i zarwanych nocy przy wielo szpilach:). Małe, ale własne - tak to jest o mnie i dobrze mi z tym;). Liczy się przyjemność z grania, o nie szpan w stylo 'te, ziom, ja mam HDTV, o ty nie - bida jesteś'. Osobiście wolę sobie pograć całą noc w hardkarowych warunkach, niż godzinkę w wygodnym fotelu". HIV: Kajetanie, skończ z tymi łóżetami:). I ogarnij ten osobliwy kąsik;).



ze wszystkich procesorów i układów jednocześnie) - proponuję bacznie obserwować poczynania m.in. Electronic Arts, Namco, Tecmo i kilku innych developerów/wydawców, którzy rozumieją doskonale, o co chodzi w tym biznesie (tzw. efekt "eyecatcher"). (...) Odnośnie rozdziałki - bez przesady.

Kończę mój nie pierwszy list. Dodam, że naprawdę fajnie wyglądają te 3-cyfrowe numery Extreme'ów:). Smać tak dalej, a szkolić będziecie kolejne pokolenia Graczy! [...]"

Karol, Jelenia Góra

H: Jeszcze kilka lat i nasze dzieciaki zaczną pisać do PE. Albo nie, najpierw będą nam parzyć kawę, sprzątać Redakcję i podawać pwo. Eby BYĆ MOŻE oglądać starych wyjadaczy w akcji, hłehłe! (...) Auua, chyba wypadł mi dysk.

ZBOKI

"[...] Czołem zg(Red.)zi! Dzisiaj wiedziałem taceta przy regałach z prasą w superdupermarkecie. Jedne rzecz mnie zdziwiła, mianowicie jakiś młody, pryszczaty jegomość oglądał Wasz świetny zg(Red.)owy magazyn dla jełopów takich jak ja. Zaciekawiło mnie, jaki artykuł czytał, więc spojrzałem w jego stronę. Dziwny był ten koleś, bo dygotał przy czytaniu Waszego kawałka papieru w lakierowanej okładce. Cóż się okazało - facio oglądał artykuł o "Erotyce i seksie w grach"! Boziu, ja wolę nie myśleć, co mu się robiło w sp...aniu, wieczorem! Co o tym myślisz, HIV? Powinno się takim młodym, pięknym (inaczej) dawać do zrozumienia, że to nie konsolomagazyn dla nich? [...]"

Gorbeczov, ???



HIV: Nie bardzo wiem, co małeś na myśli klecąc te niezgrabne zdania, zatem odpowiem listem niejakiego Mike'a, który poruszył ten sam temat 'Witam! I od razu strzał w ryj. Jestem mocno zdziwiony reakcją dużej części Czytelników PE odnośnie okładki z #103. Kto powiedział, że ten magazyn jest dla 14-latków? PSX Extreme przeszło w ostatnich latach szereg zmian i magazyn ewoluował. Nie jest to jednak powód do tego, żeby sądzić, iż teraz może go czytać "każdy". Podobne zagadnienia można znaleźć w każdym z ostatnich 50 numerów, jeśli nie w formie pisemnej, to w licznych komiksach lub nawet samych reklamach. Tego rodzaju klimaty towarzyszą PE od zarania dziejów. Osoby, które takie tematy wprowadzają w zakłopotanie, są same sobie winne". A ja od siebie wrzucam jedną z hostess targowych z katalogu lokiego (niech jeszcze koło siebie podygota).

BEZ SENSU

"[...] Marka się przebrała, kończą mi się pomysły na życie, nie widzę żadnych perspektyw na przyszłość, kończę liceum, niedługo matura. Siedzę teraz nad książką i zastanawiam się, co tak naprawdę będę robił w życiu. Po co mi to wszystko, jak i tak nie mogę robić tego, co chcę (pracować "przy grach", zostać recenzentem albo beta-testerem)? W ogóle chciałbym być zawodowym Graczem (głupio brzmi, nieprawdaż?:), ale w naszym kraju to niemożliwe. Nie wiem, jakie studia wybrać, nie wiem, czy kiedyś mozecie mnie przyjąć do grona zg(Red.)ów, nie wiem po prostu co robić! Jak to mówi Dr HIVozo - brak pomysłu na życie.

HIV: Nie bądź babą i przestań się mazać! Zrób jakiś "papierek", a na boczku pracuj, zarabiaj, baw się. Zacznij od portali internetowych, a z czasem może Ci się uda gdzieś zaczepić. Gdyby każdy zainteresowany trafiał od razu do PE, byłby piękny syf (obecnie trafia tylko połowa - ci bardziej sprytni, którzy przynoszą pwo).

Uczę się tego wszystkiego... Na co mi to? Martyrologia, mesjanizm, motyw buntu, bez tego też mogę grać, ale (z drugiej strony) nie mogę, bo żeby z Wami pracować, pewnie muszę skończyć te cholerne studia!

H: Ależ nie, studia nie są wymagane:) I coś się tak uparł na pracę w PE? Życie Ci niemiłe?

Przegrałem już praktycznie połowę życia, od małego siedzę przy konsoli. Nie chciałbym, żeby setki godzin spędzonych przed konsolą ze ślepiami w ekranie telewizora poszły na marne. Chciałbym to rozwijać. Posiadam wiedzę o setkach grach na PlayStation (1|2), ukończyłem niejeden tytuł na Xboxa, DC jest przeze mnie studiowany nadal, bo z tej konsoli da się wyciskać soki:) Przepraszam za tak chaotyczny list, ale jest już późno, ja jeszcze nie przerobiłem partii materiału z historii, a jutro babka na pewno mnie zapyta!/ Chciałem napisać o sztuce masowej, sacrum i profanum, manifeście futuryzmu, o Welkini, Utopii, mógłbym napisać tyle felietonów... Ale po co, jak i tak pewnie nigdy z Wami nie będę pracował:/? Mam urwane myśli, mętlik w głowie. Mamość nad mamościami, a wszystko to mamość! Chyba założę własne pismo, np. PSmaniacs. Co Wy na to? Albo napiszę książkę pt. "Wyższość sztuki masowej nad 'Sztuką dla sztuki'" albo "Życie to gra". Może wtedy się spełnię i pokażę, że dopiąłem swego. [...]"

Sito, Mogielnica

H: No to do roboty! (...) Ja codziennie przemierzam 100 km samochodem i jakoś nie płaczę, że nie zostanę zawodowym kierowcą. A taki Myszaq codziennie zjada 3 kilo odchodów i wcale nie ubolewa nad tym, że nie jest rolnikiem. Wyluzuj.

(...) Nasz bohater - oficer policji - ginie podczas rozwiązywania zagadki serii morderstw i staje się duchem. Jako duch stara się naprowadzić młodego detektywa na trop, którym podążał, i rozwiązać zagadkę. Nie możemy sterować chłopakiem, a jedynie wpływać jakoś na jego otoczenie (zrzesześć książką, by zwrócił uwagę na jej tytuł, kopnąć puszkę, by odwrócił się w stronę skradającego się mordercy etc.). Z biegiem czasu nasz duch uczy się coraz to nowych sposobów oddziaływania na otoczenie, np. poprzez niewyraźne szepty czy (w finale) pełne opętanie. W pewnym momencie sam dowiaduje się, kim jest morderca (ktoś z otoczenia naszego "podopiecznego") i wszystko robi się jeszcze ciekawsze (...)

Gorthaur Wawe

„(...) Gra, które byłaby przełomem, to symulator księdza - kleryk, wikariusz, proboszcz albo bardziej egzotycznie np. pastor. Akcja mogłaby się przenosić w różne części świata, gdzie wykonywałbyśmy misje, które są powiązane z naszym powołaniem (...)"

Cieśli, Czarnozyły

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME

GRUPA

ROK X • Numer 5 / 2006 (105)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. 032-258-50-64
redakcja - 032-20-80-329
(tel./fax) - 032-20-80-329

Internet:
www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Ściera)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Dzcka (Aju)

Zg(Red.)zioła:
Andrzej Błaszczyk (Laki), Grzegorz Drabik (Butcher), Mirosław Grabe (Gamera), Herbert Konieczny (Horby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majewski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Salwarowski (Mutti), Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KILu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Maciej Zmuda-Adamski (Kali)

Współpracują:
J. & J. Zagdańscy (Yohko & Terua), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Mariusz Ludwiński (Nemo), Łukasz Kujawa (Dzuja), Damian Matysik (Mashter), Marcin Grzelak (Sentinel), JuveFan, Cox, Tarba.

Praktykanci, "orbitanci" i korespondenci:
Awe, Haro, Sasza, Tap-chan, Sojer, Turi, Hauwa, Pablo, Bandit, Wolper

Oprawa graficzna:
Przemysław i Magdalena Ścierscy, Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk.

Materiały graficzne:
Patryk Strajny (Kleju); Krzysztof Jakiel (Cysio), Hooligan alias Hokusai alias Tertur - HabaHaba komiks.

Korekta tekstów:
Marcin Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majewski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Buli)

Dział prenumeraty:
prenumerata@psxextreme.pl
Dyżury: wtorek godz.13-15, czwartek 9-11
tel. 032-258-50-64
fax 032-20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel 032-258-50-64, 032-20-80-329
e-mail wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk Elanders Polska

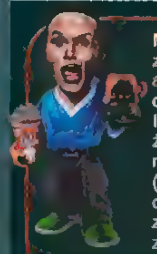
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane fotokopiowane reprodukowane tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

DVD News

Ekranizacji powieści Stephena Kinga nigdy za wiele, choć wiemy, że bywa z nimi i bardzo dobrze ("Lśnienie", "Misery", "Skazani na Shawshank"), i dość słabo ("Dreamcatcher"). Nolejny szykowany na bazie jego opowiadania film to "1408" - i nie jest to data bitwy pod Cedynią. Chodzi o numer pewnego pokoju. Otóż nowojorski pisarz bada tak zwane "miejskie legendy", czyli różne przerażające opowieści (o krokodylach żyjących w kanałach itd.). Pewnego dnia dowiaduje się o hotelu Dolphin, w którym istnieje pokój "1408" (zsumujcie wszystkie cyfry).. Według owej miejskiej legendy, jeśli do niego wejdziesz, zobaczysz coś tak potwornego, że nim będziesz w stanie stamtąd wyjść. Pisarz postanawia więc to sprawdzić. W głównych rolach John Cusack i Samuel L. Jackson. Obraz wyreżyseruje M Hafstrom, autor "Zło" i "Wykolejanego". Może być z tego udane historia. [myq]

Znamy już szczegóły odnośnie trzeciego Shreka. Otóż zielona kupa mięcha i jego równie nieurocza małżonka królują w Zosiedmiogrodzie. Nie leży im jednak to rało, dlatego wiatki ogr postanawia odnaleźć prawowitego następcę tronu. Wraz z Kotem w Butach i Osłem rusza w najdalsze rejony tej krainy, by odnaleźć Arika, bratanka królowej Lilian, który jeszcze nie wie, że jest Tym Królem Arturem! Shrek ma jednak wszystko uświadomi. W międzyczasie Fiona zmaga się w królestwie z zamachowcami i organizuje ruch oporu składający się z samych księżniczek. Film wejdzie do kina w USA w maju 2007, a będzie nosić tytuł "Shrek The Third", czyli "Shrek Trzeci". Zaraz przed nim ma się też pojawić osobna opowieść - historia samego Kota w Butach, którego będzie nękać jego zły brat bliźniak (jakaś aluzja do naszych bliźniaczych "zwierzątek" z okolic Sejmu?). Czekamy. [myq]

Arnold Schwarzenegger w listopadzie kończy kadencję jako gubernator i już złożono mu propozycję zagrania roli w "Terminatorze 4". Scenariusz od paru miesięcy leży gotowy (pióro autorów trzeciej części), a Jonathon Mostow (reżyser "T3") oraz Mario Kassar (producent) chcą ruszyć za zdjęciami, jak tylko Arnie się zgodzi... Podobno słynny kulturysta znudził się trochę polityką, więc są szanse. [myq]



REGION DVD

MYSZAQ: Witka. Ściera pisał miesiąc temu, że w numerze nie znajdziecie żadnych żartów z okazji 1 kwietnia? No cóż, pisał, pisał, ale nie do końca to prawda. Otóż Schwarzenegger wcale nie zagra człowieka-czołgu (na gąsienicach) w najnowszej odsłonie „Obcego". Info we wstępniaku z poprzedniego miesiąca było takim małym żartem, choć Arnie być może powróci do branży (zerknij w dział newsów, teraz już bez ściemy). A swoją drogą temat tych maszkar (mówię o Obcych, nie o światku filmowym) jest naprawdę wdzięczny i mocno zastanawia mnie, dlaczego w dobie odświeżania wszystkiego, co znane, nikt nie przygotowuje kolejnej części "Alien". Wiem, wiem, Paul W. Anderson zapowiedział „Alien vs. Predator 2", ale ja tu miałem na myśli poważny, mroczny thriller science-fiction. Tak samo chętnie zobaczyłbym nowego „Predatora", choćby z The Rockiem w tropikalnej dżungli. Przy obecnych efektach mogłoby być naprawdę mocne widowisko. Halo, słyszy ktoś tam za Oceanem? ☐

HOOLIGANS / GREEN STREET HOOLIGANS

Filmy o dawaniu sobie po mordzie zawsze dobrze się sprzedają. Czasem bywają też udane. Biorąc pod uwagę, że w "Hooligans" a) po rękach okładają się zaciekli fani futbolu b) robią to na przedmieściach Londynu, c) przy okazji tłuką też Frodo, czyli niewyrośniętego Elijaha Wooda, znanego z "Władcy Pierścieni" - ten tytuł zapowiada się ciekawie. A jak dodam, że wyreżyserowała go kobieta? Pomruk zdziwienia... A jak sprecyzuję, że była zawodniczką kickboxingu? Zainteresowany? I dobrze, bo ja też byłem. W "Hooligans" spodobała mi się przede wszystkim nieźle pokazana przemiana Froda od amerykańskiego studenciaka, który jest taki jakiś zmanierowany, po trochę za bardzo się w to wkręcającego fana piłki, który w Londynie zyskuje jednak charakter. Sceny walk, ulicznych "ustawek" wypadają realistycznie. Nie ma salt i kopnięków z półobrotu, są za to uderzenia cegłówką i masakrowanie leżących (a Frodo elegancko wali z liścia). Czuć power i adrenalinę unoszącą się w powietrzu. Czuć klimat tych stert. Podobnie cieszy dobór postaci - to albo napalone młodzieńki albo sfrustrowani, świrujący 40-latkowie. Nie są nie wiedomo jakimi „pudzianami", część z nich wygląda raczej na trochę pogubionych w życiu. Wprawdzie lekko w "Hooligans" czuć schemat, brakuje jakiegoś zaskoczenia, bardziej przewrotnego scenariusza, ale ogląda się to wszystko dobrze. Takie kino. Trafione jak w mordę strzelił. ☐ [myq]



Najciekawszy moment: Różne style walki Froda (włącznie z: "ja się przewrócę, a Ty się bój" oraz "mam ręce i nimi kręcę")
Dodatki: brak w tej wersji

FILM 7 DODATKI -



dystrybucja: ITI
reżyseria: Lexi Alexander
występują: Elijah Wood, Claire Forlani, Charlie Hunnam, Henry Goodman
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: sensacyjny / dramat
czas trwania: 109 min

OJCIEC CHRZESTNY - TRYLOGIA
THE GODFATHER TRILOGY

Najsłynniejsza opowieść o mafii. To tu karierę zaczął Al Pacino, pierwszy raz pokazał swoją wykrzywioną w dół minę Robert De Niro. Błysnęli też Caan i Duvall. Przede wszystkim jednak znany już wtedy Marlon Brando stworzył kreację nad kreacjami - gestykulującego bez pośpiechu cedzącego słowa Don Vito "Buldoga" Corleone. Największego szefa. Pierwsza część sagi opowiada o zaawansowanym etapie jego kryminalnej kariery w USA i obronie dawnych zasad. To tutaj wypełnia się przeznaczenie Michaela Corleone (Pacino). On sam przemianę przechodzi także w drugiej części filmu, stając się naprawdę wrednym gangsterem. Jednocześnie, jakby dla porównania, Francis Ford Coppola przedstawia losy młodego Vito (kreuje go De Niro). Obie części "Ojca Chrzestnego" zachwycają klimatem dziesiątkami legendarnych już scen o oddaniu, krwi, zdradzie i honorze rodziny. Szczęście lat później powstaje zamknięcie trylogii, które niewątpliwie przykuwa oko i ma mocne postacie, ale zostaje trochę za swoimi wielkimi poprzednikami. Michael jest już podstarzałym bossem, chce spokoju, odkupienia win, zalegalizowania swojej działalności. Stara się też pomóc protegowanemu, co w zetknięciu z mafijnymi przyzwyczajeniami wychodzi mu różnie (w roli młodego Andy Garcia - a więc każde część sagi wypromowała przynajmniej jednego dobrego aktora). Czy oglądać? Zdecydowanie. Przypomnij sobie/sprawdź ten klimat! Do gry dodam Ci to, że dwa oczka reżyserskości. A później zanurkuj w ponad 3 godziny dodatków (Marlon na planie to był Mistrz). ☐ [myq]



Najciekawszy moment: całość
Dodatki [na 5-tym DVD]: komentarz reżysera, dokumenty o powstawaniu kolejnych części, sceny niewykorzystane, szkice, materiały z zdjęciach do filmu, o miejscach kręcenia, o muzyce, drzewo genealogiczne rodziny Corleone, galeria fotosów, informacje o twórcach

FILM 10 DODATKI 9+



dystrybucja: ITI
reżyseria: Francis F. Coppola
występują: A. Pacino, M. Brando, R. De Niro, A. Garcia, J. Caan, R. Duvall, J. Fonda
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: gangsterski / dramat
czas trwania: 710 min

TRISTIA - BŁĘKITNA WYSPA / AOI UMI NO TRISTIA

Tristia to malownicza wyspa. Znajduje się na niej miasteczko, którego mieszkańcy po ataku smoków zmuszeni są wezwać super wynalazcę Prospero Pianka, by pomógł odbudować okolicę. Ku ich zdziwieniu nie pojawia się osobiście, a przysyła swoją wnuczkę Nanoc, genialną młodocianą wynalazczynię, która od swojego dziadka różni się tym, że jej eksperymenty... głównie wybuchają. Głównej bohaterce towarzyszy mech-golem Tenzen (dzieło dziadka Nanoki), mówiący pies Stuka, słodka-blond-idiotka Nene Hampden, tępawa Faury Cerat (szefowa turnieju golemów) oraz tajemnicza elfka Rafarew. Za czarne charaktery robią producent golemów Arthur Griffen i Penavis Tornedo, właścicielka golema imieniem Fukebein. Film oparty jest na popularnej w Japonii grze RPG. Niestety, dla polskiego odbiorcy jest to tytuł zupełnie nieznany, co powoduje, że zostajemy nagle wrzuceni w środek wydarzeń bez jakiegokolwiek większego wprowadzenia w realia świata Tristi, co ma też niemałe znaczenie w odbiorze występujących w anime postaci. Nie da się nie zauważyć, że największym atutem opisywanej produkcji jest wykonanie. Miasteczko jest niezwykle ładne i kolorowe, postacie nakreślone mangową kreską, a wszyscy - nawet czarny charakter Panavie - wyglądają niezwykle sympatycznie. Do tego wszystkiego dochodzą dynamiczne walki golemów. Niby pięknie, ale... Fabuła jest niestety zaledwie drobnym wycinkiem tego, co dzieje się w pierwowzorze anime, czyli w grze. Dostajemy więc dwa odcinki po ok. 30 min, których głównym wątkiem jest walka pomiędzy dwoma golemami i gdzie nie ma miejsca na jakieś bardziej rozbudowane wątki poboczne. To niestety największy mankament Tristi. ☐ [oks]



Najciekawszy moment: walka Tenzena z Fukebeinem, endingi i bonus)
Dodatki: Bohaterowie, Świat Tristi, Pierwowzór, Inne DVD, zwiastuny

FILM 5+ DODATKI 4



dystrybucja: Anime Gate
reżyseria: Hitoyuki Matsui
scenariusz: Haruka Handa
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: anime
czas trwania: 2x ok. 30 min.

Brad Pitt zapowiedział nową komedię ze swoim udziałem. Będzie to "Chad Schmidt" i opowie o losach młodego aktora, który ma talent i wygląd amanta, ale nie może się przebić w L.A., bo... jest łudząco podobny do Brada Pitta (nawet z imienia i nazwiska). Nikt nie chce dublera. W obu rolach Pitt (jako on, i jako Schmidt). Może być zabawnie. Tymczasem Vin Diesel ogłosił przygotowania do kontynuacji "Chronicles of Riddick", a Sylwester Stallone kończy zdjęcia do "Rocky Balboa" (powrót emeryta na ring). Nabawił się przy tym kontuzji barku. Jak to szło - każdy orze jak może? [myq]

Robert De Niro, Michelle Pfeiffer i Charlie Cox zagrają w najnowszej epickiej opowieści fantasy. Będzie to ekranizacja książki N.Gaimana zatytułowanej "Gwiezdny pył". Bohaterem powieści jest Tristan Thorn, kolo o zdolnościach czarodziejskich (kolejny Harry?), który zakochał się w pięknej Victorii (jednak nie, bo Harry kocha tego rudego). Pewnej nocy młody Tristan obiecuje swej narzeczonej, że zdobędzie dla niej gwiezdny pył. Aby tego dokonać, musi udać się w długą podróż, spotykając na swojej drodze prastare istoty, elfich królów, wróżki i gobliny. Pył próbowali zdobyć już różni bohaterowie, nikt jednak nigdy z nim nie powrócił. Fani "Władcy Pierścieni" już mogą ustawiać się po bilety. [myq]

kupon konkursowy
SILENT HILL

GRANIE NA SREBRNYM EKRANIE...



■ "X-Men"

Kolejna porcja informacji o filmach – tym razem głównie tych, które pojawią się równolegle z grami. Od czego zaczniemy? Proponuję od czegoś Super. To coś wpadnie do naszych kin na początku sierpnia i będzie miało czerwone gacie. Czyli **"Superman: Powrót"**! Po sześcioletniej nieobecności, kiedy to koło poleciał w kosmos szukać innych ocalałych ze swojej planety (Krypton), w końcu wraca na Ziemię. A tu zonk, bo ludzie w Metropolis nauczyli się żyć bez niego. Do tego bandziory rozrosły się w siłę. Za 'Superman. Powrót' stoi Bryan Singer, twórca dwóch pierwszych części 'X-Men'. Szykuje się demolka miasta, walka z wielkim robotem, zobaczymy też sekwencję uderzenia meteorytu w farmę Kentów, a do tego Superman nauczy się nurkować (śmignie w odmęty oceanu!). Dobry poziom filmu ma również zapewnić odtwórca głównego badassa, Lexe Luthora. Kto to taki? Kto to taki? Kevin Spacey! W garniaku i z łysą pałą wygląda jak londyński gangol, co akurat jest plusem. Facet ma na koncie tak różnorodne role, jak psychol





"American Beauty", więc i z postacią króla podziemia na pewno da sobie radę. Samego Supercłowieka zagrał mało znany, ale wizualnie pasujący do profilu Brandon Ruth. Film jest już ukończony, trwa montaż. Widziałem malowniczo poprowadzone kadry lotu nad miastem, trochę retrospekcji (zobaczymy młodego Supermana), niezłe sceny z ciskaniem po ulicach ciężkich obiektów (kontenery, auta). Szykuje się całkiem przyzwoity powrót, z grą wydaną w tym samym terminie (środek wakacji).

Tymczasem szybciej, bo 26 maja, zaatakuje trzeci **"X-Man"** o podtytule **"Ostatni bastion"**. Skoro Singer robi "Supermana", ostatnią część trylogii dostał twórca 'Godzin szczytu' i 'Czerwonego smoka', Brett Ratner. Film zapowiada się na napakowany roznymi wątkami - pojawi się kilka nowych postaci (duże epizody dla włochatego The Beast i wymuskanego The Angel), wątek rezygnacji bohaterów ze swoich mocy, wskrzeszone zostanie też piękna dr Jean Grey. Mutanci będą jednoczesnie musieli znaleźć sposób, by jej nowa, mroczna energia nie doprowadziła do wielkiego





kataklizmu. Wszystko to na tle narastającego militarnego konfliktu między normalnymi homo sapiens a odmieńcami. Słowem - wielka, finalna batalia. A jak dodam, że do roli Juggernauta zaproszono twardego Vinni Jonesa (zakapior znany z 'Przekrętu' czy '60 sekund')? Mocno. Gra pojawi się równolegle i wprowadzi nas w historię pokazaną w kinie. A właśnie, kino! Na seans warto też będzie skoczyć w środku wakacji - wtedy pojawi się film **"Dead or Alive"**. Losy seksownych zawodniczek wciągniętych w tu[illegible] na kilometr w[illegible]kiczem



i plastikiem (kostiumy niemal [illegible] wyjęte z gry), ale. Ten tytuł naprawdę może mieć urok! Jak za dawnych lat. Na pewno nie zabraknie w nim dobrych układów walki (koordynatorzy z Hong Kongu) i połnegich laseczek. I to tyle, jeśli chodzi o najbliższe, growo-filmowe projekty. Wciąż czekamy na "Resident Evil: Extinction", drugą część nowego "Batmana" z Robinem Williamsem w roli Jokera (gra pojawi się równol[illegible] na next-genach). Ostatnio zepowiedziano też „Cold Fear" i „Castlevanię" (Paul W. Anderson, c[illegible] średnio wróży klimatowi). No i gdzieś tam majaczy gigantyczna "Halo"! □ [myszaq]

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS







MIASTECZKO NAWIEDZONE PRZEZ ZŁO. TEN, KTO SIĘ W NIM ZNAJDZIE, NIE MA JUŻ DROGI ODWROTU.





PYTANIE KONKURSOWE

Jedyną, znaczącą męską rolę w Silent Hill zagra Sean Bean. Aktor miał już jednak przygodę z rynkiem gier video. Do jakiej gry podkładał głos?

a) Resident Evil 4
b) Driv3r
c) The Elder Scrolls IV: Oblivion
d) Fable

Na odpowiedzi na kartkach pocztowych (wraz z przyklejonym kuponem) czekamy do 1-go czerwca.

DO WYGRANIA

- 5 filmów na DVD (ekranizacje znanych gier)
- 5 koszulek z logo Silent Hill
- 5 etui na płyty CD/DVD





SILENT HILL

TWÓRCY: reżyseria: Christophe Gans, scenariusz: Roger Avary, produkcja: Samuel Hadida, zdjęcia: Dan Laustsen, scenografia: Carol Spier, projektant istot i efektów specjalnych: Patrick Tatopoulos, muzyka: Jeff Danna

W KINACH OD: 26 MAJA 2006

OBSADA:

Radha Mitchell	Rose DaSilva
Sean Bean	Christopher DaSilva
Laurie Holden	Cybil
Deborah Kara Unger	Dahlia
Alice Krige	Cristabella
Jodelle Ferland	Sharon, Alessa, Mroczna Alessa

MONOLITH FILMS